

DAFTAR LITERATUR

- Ahmad, A.A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovariasional Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Ainin, M. 2013. Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Okara*, 2(8), h. 95-110.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191.
- Batubara, H. H. 2016. Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. Al-Bidayah: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 39-50
- Bintiningtiyas, N., & Lutfi, A. 2016. Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Sistem Periodik Unsur. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 5(2). 302-308.
- BNSP. 2014 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Dirjen.
- Cheva, V. K., dan Zainul, R. 2019. Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal EKJ Edukimia*, 1(1), 28-36.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*. 2(1). 9.
- Farida, N., & Ratnawuri, T. 2021. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantu Flipbook Pada Mata Kuliah Statistik. Universitas Muhammadiyah Metro, 3. 72-78.
- Hamdunah H. 2015. Praktikalias Pengembangan Modul Konstruktivisme Dan Website Pada Materi Lingkaran Dan Bola. *Lemma*, 2(1), 35-42
- Helna, S. 2015. *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X Smkn 3 Yogyakarta*. Sripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(2). 419-425
- Kemdikbud. 2021. Menyiapkan Pendidik Profesional di Era Society 5.0. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50#> 27 November 2022 (21:52).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-modul Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Kusumo, G. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Dengan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-18.
- Marisa, U., Yulianti, Y., & Hakim, A. R. 2020. Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi COVID-19. *In Prosiding Seminar Proposal PGSD UNIKAMA*, 4(1). 323-330.
- Millati, I. 2021. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perpektif Merdeka Belajar Di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9.

- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick And Carey. *Journal Of Education Technology*, 1(4), 260-264.
- Okta, R. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Standar Nasional Pendidikan. 30 Maret 2021. Jakarta.
- Putry, D. W. Pengembangan Media Game Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Kelas XII Smk Negeri 2 Tuban, 7(2), 112-121.
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar TP 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1). 18-27.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Riduwan. Dan Akdon., 2020. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Edisi 7. Alfabeta. Bandung
- Rohman, A., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. 2021. Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Sistem Bilangan Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(1), 61-71.
- Sholihah, S. M., Farida, N., & Rahmawati, D. 2021. Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Barisan Dan Deret. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 168-180.
- Sidiq, R., dan Najuah. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 9(1),h. 1-14
- Sonia, T.N. 2019. Menjadi Guru Abad 21: Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4.0, Hal:191-199.
- Sugihartini, N. & Jayanta, N. L. 2017. E-Modul Strategi Pembelajaran Berbasis Cai Dengan Project Based Learning (Kajian Respon Pengguna Sistem). *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 5, 831-838.
- Sugiyono., 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi 18. Alfabeta. Bandung
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. 2022. Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi "Canva" Pada SMP PGRI 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(1), 171-177.
- Sukino. 2016. *Matematika untuk SMA/MA Kelas XI Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Erlangga.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: ERIC.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta
- Wahidah, Z. 2022. Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Biologi Pada Materi Animalia Dengan Konteks Ikan Hias Hasil Tangkap Nelayan Di Selat Bali Untuk Siswa Kelas X IPA di SMA Firdaus Jembrana (Doctoral Dissertation, UIN KH Achmad Siddiq Jember).
- Winatha, K. R., Suharsono, D. N., Agustini, K., & Si, M. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

- Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1), 13-25.
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Micromedia Flash. *SJME (Supremum of Mathematics Education)*. 4(2). 170-177.
- Yuniarrahmana, S., Matsun, M., & Hakim, S. L. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas X Pada Materi Usaha dan Energi SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara. *Prisma Fisika*, 9(3), 213-220.