

## DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, N., P., dan Rizki, S. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), h. 161-170.
- Aryawan, R., dkk. 2018. Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), h. 180-191.
- Branch, R., M. 2019. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Newyork: Springer.
- Cahyadi, R., A., H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3, h. 35-43.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Hadi, H., dan Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), h. 90-105.
- Haryanti, F., dan Saputro, B., A. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), h. 147-161.
- Herawati, N., S., dan Muhtadi, A. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif Pada Materi Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), h. 180-191.
- Imansari, N., Sunaryantiningsih, I. 2017. Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 2 (1) : 11-16.
- Jamaluddin, M., dan Nisa, R. 2018. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Sistem Evaluasi Pembelajaran Matematika. *APOTEMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(2), h. 57-63.
- Jempa, N. 2017. Nilai-Nilai Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 4(2), h. 101-112.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Sulistyowati, E., D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media *Storyboard* Pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosa*, 1(1), h. 1-12.
- Laili, Ismail, Ganefri, Umeldi. 2019. Efektivitas Pengembangan E-Modul *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Larasati, A., D., dkk. 2020. Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), h.1-9.
- Maarif, S. 2015. Integrasi Matematika dan Islam dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 4(2), h. 223-236.
- Manullang, S., dkk. 2017. *Studi dan Pengajaran*. Edisi Revisi. Jakarta.
- Munir, M. 2015. Nilai-Nilai Islam Dalam Bahan Ajar Tematik Makanan Sehat dan Bergizi: Suatu Konsep Integratif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah. *Madrasah*, 7(2), h. 289-308.
- Ngapiningsih., Miyanto., dan Santoso, N. 2019. *Matematika*. PT Penerbit Intan Pariwara. Yogyakarta
- Prastowo. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta : *DIVA Pers*.
- Purnama, S. 2013. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahan Arab). *Literasi*, 4(1), h. 19-32.
- Putri, N., W., M., A., Jampel, N., dan Suartama, I., K. 2014. Pengembangan *E-Learning* Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1)
- Rahmawati, A., dan Rizki, S. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Nilai-Nilai Islam Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Penelitian Matematika*, 6(1), h.81-88.
- Sadono, D., S. 2012. Pembuatan *Company Profile* Interaktif DIII-Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret. Skripsi diterbitkan. Surakarta. *Program Diploma III Teknik Informatika*.
- Salim, H., dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Prenada Media Group: Jakarta
- 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.
- Simarmata, A. A., dkk. 2017. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal KARMAPATI*, 6(1), h. 93-102.
- Sinaga, B., dkk. 2014. *Buku Guru Matematika*. Cetakan Ke 1. Balitbang.
- Subarkah, Z., C., dkk. 2020. Peningkatan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Berbasis Nilai-Nilai Islam Menggunakan E-Module Polimer Sintesis Berbasis Green Chemistry. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 2, h. 279-284.

- Sugianto, D., dkk. 2013. Modul Virtual : Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*.Vol.9(2) : 101-116.
- Ulya, F. 2018. *Pengembangan Modul Biologi Berintegrasi Nilai-Nilai Islam Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Sub Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X Di MAN Kendal*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Program Studi Sarjana Pendidikan Semarang.
- Wahyuliani, Y., Supriyadi, U., dan Anwar, S. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada m-Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung. *Tarbawy*, 3(1), h. 22-36.
- Wibowo, H., M., dan Purnamasari, L., N. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *JOEICT (Jurnal Of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), h. 22-29.
- Wibowo. 2018. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Skripsi diterbitkan. Bandar Lampung: Program Sarjana Pendidikan Bandar Lampung.
- Winatha, R., K., Suharsono, N., dan Agustin, K. 2018. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), h. 188-199.