

DAFTAR LITERATUR

- Afandi, A. N. H. dan Aka, K. A. 2019. Pengembangan dan Validasi Instrumen Analisis Buku Tematik-Terpadu pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), h. 199-219.
- Angelina, R. dan Sylvia, I. 2021. Efektivitas E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis Anyflip dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas XI di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), h. 94-103.
- Aninindya, I. A., dkk. 2022. Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Unsur, Senyawa dan Campuran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), h. 190-204.
- Ardiningrum, N., Safitri, D., dan Sujarwo. 2024. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur). *JICK: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1 (2), h. 3046-4560.
- Aula, S., Ahmadian, H., dan Majid, B. A. 2020. Analisis dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarakya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4(1), h. 21-28.
- Bintiningtyas, N. dan Lutfi, A. 2016. Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), h. 302-308.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyani, I. D., Nulhakim, L., dan Yuliana, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel terhadap Minat Literasi Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), h. 337–343.
- Dina, N. R. dan Purnamasari, Y. M. 2023. Pengembangan Game Power Point untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini*, 4(1), h. 30–47.
- Effendi, H. dan Hendriyani, Y. 2016. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg And Gall. Prosiding Diseminarkan pada *International Seminar On Education*, Universitas Negeri Padang.
- Fajar, D. T. P. dan Amini, R. 2020. Penerapan Pendekatan Scientific dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), h. 1007-1033.
- Farhatin, N., Pujiastuti, H., dan Mutaqin, A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), h. 33–45.

- Fitri, A. A., Palupi, L. R., dan Karenina, A. 2021. Profil Bahan Ajar dan Perangkat Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 1 Balong. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Hakim., L. N., Wedi, A., dan Praherdhiono, H. 2020. Electronic Module(E-Module) untuk Memfasilitasi Siswa Belajar Materi Cahaya dan Alat Optik di Rumah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), h. 239-250.
- Husen., Fitrianna. A. S., dan Zanthi. L. S. 2022. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(30), h. 723-730.
- Jannah., Kaspul., dan Utami, N. H. 2022. Kepraktisan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Sigil Berorientasi Pendekatan Saintifik Materi Perubahan Lingkungan Kelas X Jenjang Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi*, 7(3), h. 155-160.
- Kasih., Y. S dan Mawardi. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terintegrasi Model Pembelajaran POEWA dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan*, 6(7), h. 5238-5243.
- Kinanti., L. P. dan Sudirman. 2017. Analisis Kelayakan Isi Materi dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri di Kota Bandung. *Sosietas*, 7(1), h. 341-345.
- Kurniawan., D. dan Dewi, S. V. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), h. 214-219.
- Kurniawan., M. R. dan Risnani., L. Y. 2021. Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), h.1-16.
- Kusmaya., A., Supratman., dan Prabawati, M. N. 2022. Efektifitas Game Edukasi Wordwall Dengan Menggunakan Model Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Kongruen*, 1(4), h. 279-290.
- Laili, I., Ganefri., dan Usmeldi. 2019. Efektivitas Pengembangan E-modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), h. 306-315.
- Lasmiyati, dan Harta, I. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), h. 161–174.
- Lestari, E. T. 2020. Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Manzil, E. F., Sukamti., dan Thohir, M. A. 2022. Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air bagi Siswa Kelas V

- Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), h. 112–126.
- Masnun, H. M. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Penerapan Pendekatan Saintifik Al Ibtida*, 3(1), h. 93-115.
- Meliana, F., dkk. 2022. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SIME: Supremum Journal of Mathematics Education*, 6(1), h. 43-60.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*, 2(1), h. 1-12.
- Mutmainnah., Anurrahman., dan Warneri. 2022. Pengembangan E-Modul Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(2), h. 1-9.
- Noviyanti, S. 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi untuk Pembelajaran Bahasa Ternate pada Anak-Anak. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 2(2), h. 57-68.
- Nurmalasari. L., Akhbar, M. T., dan Syaflin, S. L. 2022. Pengembangan Media Kartun Hewann dan Tumbuhan (TUHETU) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Ristek Pendidikan Dasar*, 5(1), h. 1-8.
- Nurmitasari., Khoiriyah, S., dan Kayyis, R. 2023. Pengembangan E-Modul Matematika Bilingual Menggunakan Flip PDF Corporate untuk Mendukung Belajar Mandiri Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), h. 2547-2560.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2022. *Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, Serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku*. 10 Mei 2022. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Jakarta.
- Permatasari, S., Asikin, M., dan Dewi, N. R. 2020. Potensi Game Edukasi untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Pembelajaran Daring. Prosiding Diseminarkan pada *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Purnomo, H., Irfan, S., dan Gunawan, B. A. A. 2021. Pengembangan Modul Ajar Kelistrikan Kapal Program Diploma IV Teknologi Rekayasa Permesinan Kapal Politeknik Pelayaran Surabaya. *Jurnal 7 Samudra Politeknik Pelayaran Surabaya*, 6(1).
- Ramadani, A. L. dan Yuniseffendri. 2023. Pengembangan Video Animasi Bergerak Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Makna bagi Mahasiswa JBSI. *Bapala*, 10(4), h. 228-240.

- Rhosalia, L. A. 2017. Pendekatan Scientific Approach dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 versi 2016. *JTIEE: Journal of Teaching in Elementary Education*, 1(1), h. 59-77.
- Riani, U. P. dan Mirna. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, 10(2), h. 107-113.
- Syahfitri, D., dkk. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*. 10(4), h. 742-755.
- Syamil, M. F., Vahlia, I., dan Sudarman, S. W. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Segiempat dan Segitiga. *EMTEKA: Jurnal Pendiidkan Matematika*. 5(1), h. 95-108.
- Tanzimah., Pazona, L. S., dan Octaria, D. 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Terakreditasi Sinta 5*, h. 337-351.
- Wardani, P. K., Putri. S., dan Zulkarnain. 2022. Analisis Penggunaan Media Canva Dan Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan. *Jurnal Tadris Matematika*, 1 (2), h. 15-25.
- Wati, D. S., dkk. 2022. Validasi dan Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Berbantuan FlipHtml5 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Koordinat Kartesius. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 5 (4), h. 287-298.
- Widiastuti, N. L. G. K. 2021. E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), h. 435-445.
- Wijayanti, N. P. A., dkk. 2016. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), h. 184-197.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., dan Suharso, P. 2018. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(1), h. 1-7.
- Yulianti, A. D. A. dan Fardhani, I. 2023. Analisis Kebutuhan Modul Digital sebagai Bahan Ajar pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri Pakisaji Kabupaten Malang. Prosiding Diseminarkan pada *Seminar Nasional Pendidikan IPA dan Matematika ke-1*. Universitas Negeri Malang.
- Zaidah Alpi. 2021. Pengembangan Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1) h. 20-26.