

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, Yunanto. 2011. *Etika dalam Bermedia Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Apsari, Nadita, Putri. Dan Swaditya Rizki. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Program Pendidikan Matematika*, Vol 7, No 1
- Asmiyunda., Guspatni., dan Azra, F. 2018. Pengembangan E-modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, Vol. 2.No. 2.
- Chasim, Widodo S. dan Jasmadi. 2019. *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. Dikmenum Drepdiknas.
- Depdiknas. 2017. *Pedoman Praktis Penyusunan e-modul*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dwiningsih, K., Sukarmin., Muchlis., dan Rahma, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 06 (2), h. 1-10.
- Hafsah, Melinda, Ratna Sari. 2019. *Pengembangan Modul: Inovasi dan Kreatif*. Gramedia: Jakarta.
- Hamndani. 2010. Konsep Penelitian R%D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Issn. 2407-053X
- Huda, Khorul. 2017. *Etika Bisnis dalam Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Indriyanti, N.Y., & Susilowati, E. 2010. *Pengembangan Modul*. Surakarta: UNS Press.
- Karwono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Khidayatullah, M., Yelianti, U., dan Muhaimin. 2019. Pengembangan E-modul Pembelajaran Biologi Berbasis 3D *Pageflip* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Edu-Sains*, Vol. 8.No.1.

- Laili, I., Ganefri., dan Usmeldi. Efektivitas Pengembangan E-modul *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3. No. 3
- Nasrullah, Rulli. 2018. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugraha, A., Hasanah. R., Primadani, B., dan Putri, Satria. 2015. Fenomena *Meme* Di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Postingan *Meme* Pada Penggunaan Media Sosial Instagram. *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 14 No.3.
- Praja, Renaldi. 2015. *Etika dan Adab Bermedia Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, D.S, 2008.*Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purnama, S. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Literasi* Volume. IV, No. 1.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Rohmayati, Maya. 2017. *Etika Bermedia Sosial*. Depok : Cv Arya Duta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research & Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinta, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Tas'adi. 2017. Etika dalam menggunakan Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*. 1(2), h. 193-200.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta :Kencana
- Trisanti, Candra, Diah dan I Gusti Made Sanjaya. 2013. Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah Bersetandar Internasional. *Journal of Chemical Education*, Vol. 2 No 2
- Wulansari, W, E., Kantun, S., dan Suharso, P., 2018. Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 12. No. 01.
- Widjajanto. 2013. *Media Elektronik dan Media Massa dalam Perkembangan Zaman*. Jakarta: Gramedia.

Wijayanti, Ni Putu Ayu, Luh Putu Eka Damayanthi, I. Made Gede Sunarya, dan I. Made Putrama. 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. 102-109.