

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, d. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjungkarang*.
- Abdullah, S. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi*. Semarang: Pustaka Rizki Putra.
- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* . Jakarta: Rineka Cipta Adarti.
- Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Batanghari Jambi*, 539.
- Agusty, S., & Irma Delianti, V. (2019). Pengembangan Aplikasi Modul Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, Vol.7 No.3.
- Akdon, R. (2007). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. *Pustaka Poltekkes Padang*, 117.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Dewi, M. S., & Lestari, N. A. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.4 No.3.
- Diana, & Dave. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal SIMETRIS*, Vol.8 No.1.
- Fauziah, I., Sutrisno, & Suwarni. (2016). Pengembangan E-modul Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 154-159.
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasanah, I. F. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang. *Tesis*, 103.
- Hunaepi, & Fitryani. (2016). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Smartphone Berplatform Android Pada Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist"*, 97-106.
- Imansari, N., & Sunaryatiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 11-16.
- Imron, M. A. (2018). Pengaruh Kepuasan Pelanggan Terhadap Minat Beli Ulang Makanan di Rumah Makan Ayam Bakar Wong Solo Alaudin Kota Makassar. *Jurnal Profitability Fakultas Ekonomi Dan Bisnis*, 50-63.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, Vol.3 No.2.

- Komang Redy Winatha, N., & Suharsono. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 188-199.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, D. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System Pada Materi Listrik Dinamis. *Pendidikan Fisika FKIP Unila*.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII. Vol.3 No. 2.
- Lestari, M. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Modul Melalui Aplikasi Flipbuilder Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Menengah Atas Swasta Islam Al Falah Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- LPM. (2020). *Buku Panduan Skripsi*. Cirebon: LPM.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Pendidikan*, 37(1), 27-35.
- Masruroh, D., & Agustina, Y. (2021). E-modul berbasis android sebagai pendukung pembelajaran daring dan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal EKonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 559-568.
- Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. 12.
- Matondang, Z. (2009, Juni). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Tabularas PPS Unimed*, 6.
- Misri, M. A. (2018). *Stuktur Grup*. Cirebon: Confident.
- Mudjiono, D. &. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nasehuddien, T. S., & Manfaat, B. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Cirebon: Edivision.
- Paramita, W. (2019, April 24). Minat dan Prestasi Belajar Studi Anak Wajib Belajar Tingkat SD di Pemukiman Rehabilitasi Penyakit Kusta Jl. Dangko Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *UPT Perpustakaan UNM*.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, H. W. (2007). *Adventures In Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Sutarto, & Syarifuddin. (2013). *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Syafarudin, d. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Pelaksanaan Program Kube Terhadap Kemampuan Wirausaha Wanita Rawan Sosial Ekonomi di Kelurahan Cibatat Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi*. Universitas Pasundan. UPT Perpustakaan.
- Wijayanti, d. (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*, 184-197.
- Wulandari, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. 27.
- Yulita, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Modul Melalui Aplikasi Flipbuilder Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Menengah Atas Swasta Islam Al-Falah Kota Jambi. *Skripsi*, 54.
- Zulfikar, & Budiantara. (2014). *Manajemen Riset dengan Pendekatan Komputasi Statistika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

