

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, S. (2021). Validity and practicality of chemical equilibrium e-module based on integrated guided inquiry (IGI) learning for senior high school grade eleven. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 28(2), 563.
- Aisyah, N. S., et al. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 7(1), 1–13.
- Almunawarah, R., & Bahri, A. (2023). Analisis keterampilan berpikir kritis peserta didik SMANegeri 8 Makassar. *Jurnal Literasi*, 7(1), 20–29.
- Alwi, M. dkk. (2024). Pendampingan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan modul ajar elektronik di SMAN 17 Lamuru Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bagi Masyarakat (IPMAS)*, 4(3), 196
- Amalia, A. N. (2023). *Pengembangan bahan ajar e-modul dengan pendekatan kontekstual berbantuan Flip PDF Professional pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 2 Trenggalek* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung].
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran SEMNASDIKJAR 2019, 2020*, 41.
- Amir Hamzah, M. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan*. Literasi Nusantara Abadi.
- Anggraini, Y. D. (2020). *Modul pembelajaran SMA matematika umum* (hlm. 8). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Arianingsih, B. D., Arjudin, Wulandari, N. P., & Sridana, N. (2022). Kepraktisan media tutorial pembelajaran matematika berbasis komputer pada materi pokok bangun ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*.
- Arifin, Z. (2020). Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123–130.
- Aulia, D., et al. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran digital pada mata pelajaran matematika tingkat SMA. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 56–62.

- Daud, R. M. (2024). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 94.
- Dewi, S. R. (2023). *Metode pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa*. Gadjah Mada University Press.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 2.
- Fauziah. (2025). Penerapan model dan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di sekolah. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 146.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Fitriyani, F., Puspitasari, N., & Hairil, A. (2024). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Edification Journal: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.670>
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan pelaksanaan Kurikulum 2013 di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/3/1>
- Harjo, B., Putra, S., Jaladri, K., & Subando, J. (2025). Pengembangan instrumen keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika SMA. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 153–164. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i1-12>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 30.
- Husna, N. H., Syafmen, W., & Winarni, S. (2020). Desain e-modul berbasis model pembelajaran problem based learning dengan berbantuan Maple untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem persamaan tiga variabel [Skripsi, Universitas Jambi].
- Idayanti, Z. (2024). E-Modul sebagai bahan ajar mandiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Jurusan Linguistik*, 7(3), 129.
- Izza, H., Wardhono, W. S., & Suharsono, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar pada materi komunikasi jaringan komputer dan telepon kelas XI teknik komputer jaringan SMK Negeri 3

- Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(5), 2460–2468.
- Ja'faruddin. (2024). *Matematika didaktika* (Ed. Amran Hapsan & Nuryani Dwi Astuti). CV. Ruang Tentor.
- Juniarti, W., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan pendekatan ADDIE untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendidikan Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Kalalo, R. J. P., Lumenta, A. S. M., & Paturusi, S. D. E. (2021). The effects of interactive online learning using flipbook on the process and results of blended learning. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 165–174.
- Kaya, V., dkk. (2025). Validitas perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada materi pewarisan sifat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 42.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2023). *Model pembelajaran Contextual Teaching Learning* (hal. 15). Kementerian Agama RI.
- Khairudin, K. (2021). Analisis kebutuhan model problem posing berorientasi STEM pada pembelajaran kalkulus. *Jurnal Sipahutar*, 1(1), 1–10.
- Kuswandi, D. C. (2021). *Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21* (hal. 23). Academia Publication.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3), 1139–1146. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Latif, D., Yusuf, F. M., & Dama, L. (2022). Uji validitas pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem solving materi pewarisan sifat untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Jambura Edu Biosfer Journal*, 4(2), 94–100. <https://doi.org/10.34312/jebj.v4i2.14829>
- Lutpiasari. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pengajaran fi'il di kelas 10 Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 8(1), 42.
- Manik, G. (2023). Desain e-modul berbasis model pembelajaran problem based learning dengan berbantuan Maple untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem persamaan tiga variabel [Skripsi, Universitas Jambi].
- Mahmudi, I., dkk. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3508. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Maniq, L. N. K., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan e-modul matematika pada materi pecahan. *JCAR*, 4(1), 84.

- Marzuki, D. S. B. (2023). Model aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 356–365.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk media pembelajaran* (hlm. 104). Bintang Pustaka Madani.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 67.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 834–835.
- Niken, N. A. (2023). *Pengembangan e-modul berbentuk flipbook dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk memfasilitasi literasi statistis* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repositori Institusi UPI. <https://repository.upi.edu>
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan instrumen validasi produk multimedia pembelajaran fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32.
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of e-module stoichiometry based on Kvisoft Flipbook Maker for increasing understanding study learning concepts of class X senior high school. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261.
- Nuriah, dkk. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul statistika berbasis kontekstual untuk siswa kelas VIII. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 3(2), 103.
- Oktavia, F., & Zulyusri. (2024). Analisis kepraktisan booklet menurut pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Biology Science & Education*, 13(2), 123.
- Pelangcah. (2023). Efektivitas media digital berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Trapsila*.
- Purba, O. N., & dkk. (2023). *Media pembelajaran digital book berbasis Kvisoft Flipbook Maker*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Putri, H. E. (2020). *Perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan TPS*.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics learning by e-module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Rahma Ramadhani, S. (2025). *Pengembangan LKPD interaktif dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk meningkatkan kemampuan*

literasi matematis siswa pada materi statistik kelas X SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri.

- Rahmadhani, S., Efronia, Y., & Tasrif, E. (2021). Penggunaan e-modul di Sekolah Menengah Kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital. *JAVIT (Jurnal Vokasi Informatika)*, 1(1), 9.
- Ramadayanty, M., Sutarno, & Risdianto, E. (2021). Pengembangan e-modul fisika berbasis multiple representation untuk melatih keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(1), 17–24.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 24.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi literatur: Media interaktif Ispring Suite terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7, 123–131.
- Salsabila, Unik Hanifah, & Agustian, Niar. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Sanatin, I. A. (2025). *Pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan flipbook materi bentuk aljabar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTsN 8 Blitar* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung]. hlm. 91.
- Sanjaya, M. (2023). Pengaruh penggunaan buku elektronik terhadap hasil belajar. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Sari, J. P., & Rasyidah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi digital pada materi sistem reproduksi untuk meningkatkan kemampuan HOTS pada siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains (BIOEDUSAINS)*, 8(4), 737. <https://doi.org/10.31539/yfps7839>
- Sari, R. P. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 40-50.
- Sari, W. P. W. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate pada materi trigonometri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MAN 1 Tulungagung* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung]. hlm. 150.
- Sativa, N. (2025). *Pengembangan e-modul pembelajaran berbantuan Heyzine Flipbook pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil dan*

motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gondang Tulungagung [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung]. hlm. 139.

- Setyorini, E., Sukarmin, & Harlita. (2024). Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA/SMK: Tinjauan Literatur. *Proceeding Biology Education Conference*, 21(1), 132.
- Sholihah, U., & Putri, W. Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi aritmatika sosial kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 252, 245. Program Studi Tadris Matematika, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/32406/>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 395. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507387>
- Simanjuntak, R. M. dkk. (2023). Analisis kemampuan siswa dalam penalaran matematis dan pemecahan masalah terhadap hasil belajar aspek kognitif pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) di kelas X SMA Negeri 1 Berastagi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(6), 3068.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 218.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran kontekstual sebagai inovasi kreatif dalam menjadikan materi ajar lebih bermakna. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 95.
- Sumaryati, B. (2025). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan higher order thinking skill murid pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pendas*.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan e-modul berbasis Flip PDF Corporate pada materi luas dan volume bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 44.
- Soleha, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2021). Model pembelajaran contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar PKN di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117-3124. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1285>
- Tuja, A. (2021). Analisis validasi media pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Profesional pada materi gelombang bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220.
- Unisty, R. M., & et al. (2021). Penerapan model PBL menggunakan NHT untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar

siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i1.26783>

- Van den Akker, J., et al. (2010). *An introduction to educational design research*. SLO.
- Widiyarsi, R., dkk. (2024). Pengembangan bahan ajar digital. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2024*. Diakses dari <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). Pengembangan media monopoli aksara Jawa untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(2), 19–28.
- Wijayanti, P. S., & Arifin, M. (2021). *Matematika untuk SMA/MA kelas X* (hlm. 77). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yanti, R. A. (2022). Penerapan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(2), 660.
- Yuliasuti, D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis Power Director: Upaya peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. *Tafhim Al-Ilmi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 12(2), 107.