

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning. *Jurnal Teknologi Indonesia*, 1-5.
- Ahyar, R., Lufri, & Sumarmin, R. (2014). Pengembangan multimedia pada materi struktur dan fungsi organ manusia untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *Jurnal Kolaboratif*, 2(1), 20–30.
- Akid, M., Aflah, M., Studi, P., & Biologi, P. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada materi inti atom berbasis stem untuk mata pelajaran fisika di sekolah menengah atas. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya indralaya 2018.
- Aliffuddin, M. N., Taufik, A., & Adiastry, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran internet interaktif mobile learning berbasis android pada materi program linier kelas xi sma. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 203–215.
- Anisafitry, Z. (2021). *Pengembangan aplikasi mobile learning dengan karakteristik realistic mathematics education pada materi program linear SMA kelas XI*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Artiani, L., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., & Raden, N. (2020). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) Dengan Pendekatan Science , Technology , Engineering and Mathematics (STEM) Berbasis picture* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. "Pengembangan E-modul Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar". *Sekolah Dasar*. Vol. 26 no. 1, Mei 2017.
- Bybee, R. W. (2013). *Challenges and Opportunities The Case for Education*. 1–111. Retrieved from www.nsta.org/permissions.
- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Erinawati, B. (2016). Pengembangan E-modul Penggabungan dan Pemberian Efek Citra Bitmap Belas XI Multimedia SMK Negeri 1Klaten. *Skripsi*. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Gustinasari, M., Lufri, & Ardi. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh pada Materi Sel untuk Siswa SMA.

Bioeducation Journal, 1(1), 60–73.

Hanafi, Mifta Rizqi. (2019). *A Analisis dan perancangan aplikasi geometra, media pembelajaran geometri mata pelajaran matematika berbasis android menggunakan teknologi augmented reality*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Hidayatulloh, M. S. (2003). Pengembangan e-modul matematika berbasis problem based learning berbantuan geogebra. *Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas PGRI Semarang*, 1(2), 24–31.

Ismayani, A. (2016). Pengaruh penerapan stem project - based learning terhadap kreativitas matematis siswa smk. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 3(4), 264–272.

Izzati, N., Tambunan, L. R., Susanti., & Siregar, N. A. R. (2019). Pengenalan pendekatan stem sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 85.

Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. 1–57.

Maimunah, Izzati, N., & Dwinata, A. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education dengan konteks kemaritiman untuk peserta didik sma kelas xi. *Jurnal Gantang*, 4(2), 133–142. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1530>

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Nana. 2016. Disertasi: “Pengembangan Model Pembelajaran Prediction Observation Explanation Elaboration Write And Evaluation (POE2WE) Dalam Pembelajaran Fisika SMA”. Surakarta : UNS.

Nurdyansyah, & Mutala’liah, N. (2015). Pengembangan bahan ajar modul ilmu pengetahuan alambagi siswa kelas iv sekolah dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.

Prasetya, I Gede Agus Saka. “Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Kejuruan 14, no. 1 (2027)

Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma*. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>

Putri, W. A., & Slamet, L. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Mata

Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10799-10813.

- Rahdiyanta, D. (2012). Teknik penyusunan modul. (Online) http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20_teknik-penyusunan-modul.pdf. diakses 10 oktober 2016.
- Rustaman, N., & Lufri. (2016). *Pembelajaran Sains Masa Depan Berbasis STEM Education*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat
- Srinina, B. (2018). Pengembang Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Siswa KelasV SD Margoyasan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke-7*. Vol.7,No.10, (Hal.916-924)
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul virtual: multimedia flipbook dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: 45 Alfabeta
- Sutrisno, E. (2019). *Pengembangan e-modul matematika interaktif menggunakan visual studio*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Swandi, A., Hidayah, S. N., & Irsan, L. J. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual untuk Mengatasi Miskonsepsi Pada Materi Fisika Inti di SMAN 1 Binamu, Jenepono (Halaman 20 sd 24). *Jurnal Fisika Indonesia*, 18(52).
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: a sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Tjandrawinata, R. (2016). Industri 4.0: revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. 29(1), 31–39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.49404>
- Tyanto, E. L., & Manoy, J. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran

matematika berbasis adobe flash profesional Cs6 dengan memperhatikan fungsi kognitif rigorous mathematical thinking (RMT) pada materi melukis segitiga. *MATHEdunesa*, 2(3), 61–70.

Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>

Yahya, M, A. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas x program studi keahlian elektronika industri di smk* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Zainul, R., Oktavia, B., & putra, ananda. (2018). Pengenalan dan pengembangan e-modul bagi guru- guru anggota mgmp kimia dan biologi kota padang panjang. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yhau2>

