

DAFTAR PUSTAKA

- N. L. Siti and F.A. Muhammad, "Permainan Pembelajaran Bahasa Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android," *Teknika*, vol.14, no. 2, pp. 113-118, 2020, [online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/taknika/article/view/2524>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Hamzah, Amir. 2020 . Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Maarif, M. T. S., & Mulya, B. (2020). Media Edukasi Pengenalan Tokoh Ilmuwan Muslim Berbasis Android. 146–153.
- Yuliana, E. & Yulmaini (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI TRANSAKSI PULSA ELEKTRONIK TELEPON SELULAR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika*, 16(2), 136-149.
- Arfida, S., & Wibowo, H. (2018). PENYEBARAN LOKASI GURU SEKOLAH DASAR NEGERI BERSERTIFIKASI PROVINSI LAMPUNG MENGGUNAKAN. 18(2).Development. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- AS, R., & Shalahuddin, M. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 28.
- Rachmi, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mata Kuliah Struktur Beton II. *Jurnal PenSil*, 9(3), 152–158. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.10815>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/Jps.091.01>
- Cheva, V. K., & Zainul, R. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri

Terbimbing Pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur Untuk Sma/Ma Kelas X. *Edukimia*, 1(1), 28–36.

Yusuf Abyan Rofiyadi, Sri Lestari Handayani (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6 (2), 54-60.

Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/1421/9438>

Hidayat, T. (2021). *Contoh Artikel Ilmiah Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Karyatulisku. <https://karyatulisku.com/contoh-artikel-ilmiah-penelitian-dan-pengembangan/>

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.

Liana, Y. R. & Ellianawati, W. Hardyanto, (2019,) “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis,” *Semin. Nas. Pascasarj. Univ. Negeri Semarang*, vol. 2, no. 1, hal. 926–932, Diakses: Jan 30, [Daring]. Tersedia pada: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/394>

Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 3(2), 141-152.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).

- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif Pada Mata kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Pengembangan ADDIE. *Jurnal Vokasi Informatika*.
- Wulandari, R. (2020). Pengembangan E-Modul Fisika Dasar Untuk Pembelajaran Online Berbasis Android.
- Hidayati, N., & Pangestuti, A. A. (2017). Analisis Kebutuhan E-Modul Biologi Sel Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Ikip Budi Utomo Malang. *Prosiding Seminar Nasional Hayati V 2017*, 283–288. https://www.academia.edu/36381246/Analisis_Kebutuhan_E_Modul_Biologi_Sel_Untuk_Mahasiswa_Program_Studi_Pendidikan_Biologi_Ikip_Budi_Utomo_Malang.
- Mamikos.(2021).Cara Menghitung Kuesioner Penelitian Kuantitatif yang Baik dan Benar. <https://mamikos.com/info/cara-menghitung-kuesioner-mhs/#:~:text=Cara%20menghitung%20kuesioner%20penelitian%20skala%20likert%20selanjutnya%20harus%20mendapatkan%20hasil,maka%201%20x%20100%20%3D%20100> . Diakses pada 23 November 2022.
- Nanda, Bagus,. Nyoman. Nurmaida. (2021).Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Akademika* 10(01):13-24.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.
- Gunadharma. (N.D.). No Title pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*,. (1), 3.
- Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB Darmajaya).(2022). Tentang IIB Darmajaya. <https://www.darmajaya.ac.id/> . Diakses pada 11 November 2022.

Taufiq Hidayat, Karyatulisku.(2022). Contoh Artikel Ilmiah Penelitian dan Pengembangan (R&D). <https://karyatulisku.com/contoh-artikel-ilmiah-penelitian-dan-pengembangan/>. Diakses pada 20 November 2022.

Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. TA'DIB, 21(2), 105–111