

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Ahern-Rindell, A. J. (1998). Applying inquiry-based and cooperative group learning strategies to promote critical thinking. *Journal of College Science Teaching*, 28(3), 203.
- Andani, T., Yuliani, H., Syar, N. I., & Azizzah, N. (2022). Efektivitas Penggunaan *E-modul* Fisika Sebagai Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 7, 201–208.
- Aulia, I. M., Hikmawati, & Susilawati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 8(SpecialIssue), 52–57  
<https://doi.org/10.29303/jpft.v8ispecialissue.3558>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.  
<https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- DIPP. (2020). Panduan Penulisan Modul. *Direktorat Inovasi Dan Pengembangan*, 1–9. UNAIR Press. Surabaya
- Gola, N., Subiki, S., & Nuraini, L. (2022). Profil Respon Siswa Penggunaan *E-modul* Fisika Berbasis Android (Andromo). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(2), 53. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i2.31558>
- Gustiningrum, S. J., Budi, E., & Siswoyo, S. (2019). *Pengembangan E-modul Fisika Phyheart (Physics Heat and Temperature) Berbasis Android Dengan Pendekatan Learning Cycle 5E Pada Materi Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. VIII, SNF2019-PE-299–306.  
<https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.37>
- Hamdani, N., & Jauhar, M. (2014). Strategi belajar-mengajar di kelas. *Prestasi Pustakaraya*.
- Hasdiana, U. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0A>
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pengajaran berdasarkan masalah*. Surabaya: University Press.
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>

- Iskandar, D., Zuwerni, Z., & Sofyan, S. (2022). PENGEMBANGAN *E-MODUL* PELATIHAN APLIKASI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION UNTUK PENGUATAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU MTs. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1005–1018. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1268>
- Jati, B. M. E. (2018). *Pengantar fisika 1*. UGM PRESS.
- Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 621.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan *e-modul* ipa berbasis problem based learning untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91–103.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 194–204.
- Marzano, R. J. (1988). *Dimensions of thinking: A framework for curriculum and instruction*. ERIC.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Morgan, A., Rahadi, D. R., Syaifuddin, S., & Yudhistira, M. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Online Bagi Guru Sekolah Menengah Atas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 70–82.
- Mulyasa, H. E. (2009). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. *Remaja Rosdakarya*.
- Munandar, U. (2020). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*.
- Nuraini, F. (2017). Penggunaan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4), 369–379.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurlinda, E. (2022). Mengajar Matematika Berbasis Teori Belajar Konektivisme di Era Teknologi Digital. *Journal of Mathematics In Teaching and Learning*, 1(1), 28–31.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan *E-modul* Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>

- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui *E-modul* Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan*. Jogjakarta: DIVA Press. Jogjakarta: Diva Press.
- Primadi, M. R., Sarwanto, S., & Suparmi, S. (2018). Pengembangan modul fisika berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi listrik dinamis. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 5(1), 1–9.
- Puccio, G. J., & Murdock, M. C. (1999). *Creativity assessment: Readings and resources*. Creative Education Foundation Press.
- Purwasih, R. (2019). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa smp dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah di tinjau dari adversity quotient tipe climber. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 323–332.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Russell, J. D. (1974). *Modular Instruction: A Guide to the Design, Selection, Utilization and Evaluation of Modular Materials*.
- Sari, K. A., Prasetyo, Z. K., & Wibowo, W. S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ipa Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi Peserta Didik Kelas Vii Development Of Science Student Worksheet Based On Project Based Learning Model To Improve C. *Jurnal TPACK IPA*, 6(8), 461–467.
- Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism as a Learning Theory for the Digital Age. *Elearnspace.Org*, 1–9.
- Smaldino, P. E., Calanchini, J., & Pickett, C. L. (2015). Theory development with agent-based models. *Organizational Psychology Review*, 5(4), 300–317.

- Sudarman, S. (2007). Problem based learning: Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.[Problem based learning: A learning model for developing and improving problem solving skills]. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 2(2), 68–73.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia *flipbook* dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suparno, P. (1997). Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan. *Yogyakarta: Kanisius*, 12–16.
- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26–37.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Torrance, E. P. (1972). Predictive validity of the torrance tests of creative thinking. *The Journal of Creative Behavior*.
- Trollip, S. R., & Alessi, S. M. (2001). Multimedia for learning: methods and development. *Massachusetts: Allyn & Bacon*.
- Vembriarto, S. (1981). *Pengantar pengajaran modul*. Yayasan Pendidikan" Paramita".
- Wahab, R., Saprudin, S., & Achmad, R. (2023). E-modul Interaktif Materi Kalor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 33–38. <https://doi.org/10.31851/luminous.v4i1.10967>
- Wakiah, W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa SMK Negeri 1 Sakra Untuk Materi Program Linier. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 147–150.
- Warsono, H. (2014). Model pembelajaran aktif. *Bandung, Remaja Rosdahaya*.
- Wiandari, K. H. (2023). Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fluida Statis Untuk Siswa SMA Kelas XI. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 11(2).
- Widyoko, E. P. (2012). Teknik Menyusun Instrumen Penelitian. *Jakarta: Pustaka Pelajar*.
- Wiryokusumo, I. (2014). *Teori Pengembangan*. Surabaya.

- Woolfolk, A., & Karlberg, M. (2004). *Pedagogisk psykologi* (Vol. 1582120379). Tapir akademisk forlag.
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4882–4889.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.
- Zurweni, Wibawa, B., & Erwin, T. N. (2017). Development of collaborative-creative learning model using virtual laboratory media for instrumental analytical chemistry lectures. *AIP Conference Proceedings*, 1868. <https://doi.org/10.1063/1.4995109>