

DAFTAR PUSTAKA

- Adif, A. M., Wijaya, I., & Sefriani, R. (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Unity Berbasis Andorid pada Mata Pelajaran Informatika. *Journal of Research and Investigation in Education*, 9–15. <https://doi.org/10.37034/residu.v3i1.190>
- Agustika, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi Dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Aini, Q., Ningsih, K., & Wahyuni, E. S. (2023). Kelayakan Media Pembelajaran Biocard pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMPN 14 Pontianak. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 70–82.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT Rajagraindo Persada.
- Becker, L. A. (1999). *Effect Size*. University of Colorado Colorado Springs, UCCS. Effect Size Calculators. <https://www.uv.es/friasnav/EffectSizeBecker.pdf>
- Billah, N., & Noviarni, N. (2025). E-Modul Matematika Menggunakan Software Flipbook Berbantuan Geogebra Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 96–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.70692/5mjct471>
- Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah, *Matematis Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika National Council Of Teachers Of Mosharafa*. 9, 323–334.
- Dwipangga, A., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Dengan Metode Luther-Sutopo. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 148–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.3924>
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 1–12.

<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/karakter.v1i4.156>

- GH, M. (2024). Analisis Penggunaan E-Modul Pada Mata Kuliah Ekologi: Literatur Review. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 375–381.
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Firdayanti, R. N. (2021). Pengembangan Media Flipchart pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset: Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 66–75.
- Hartika, N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay (Crh) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 4(1), 38–47.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan e-modul dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Juliani, N. K., Sudiarta, I. G. P., & Nuadi, N. N. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 72–83.
- Julianto, B., & Carnarez, T. Y. A. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Organisasi Kinerja , Dan Efektivitas Organisasi (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 676–691.
- Kuntadi, C., & Rosdiana, D. (2022). Faktor-faktor yang Memengaruhi Efektivitas Penyerapan Anggaran Belanja Pendidikan: Perencanaan Anggaran, Peraturan, Koordinasi (Literature Review). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 4(2), 142–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/jemsi.v4i2>

- Lenak, S. C. M., Sumampow, I., & Waworundeng, W. (2021). Efektivitas Pelayanan Publik Melalui Penerapan Electronic Government Di Dinas Pendidikan Kota Tomohon. *Governance*, 1(1).
- Maknolia, Y., & Hidayat, D. (2024). Respon Masyarakat Terhadap Bantuan Pemerintah Selama Covid-19 Di Kota Bandung. November 2020. <https://doi.org/10.31602/jm.v3i2.3694>
- Maniq, L. N. K., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan e-modul matematika pada materi pecahan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 83–88. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1405>
- Maspupah, A., & Purnama, A. (2020). Analisis kesulitan siswa mts kelas viii dalam menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear dua variabel (spldv) ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Cendekia*, 4(1), 237–246.
- Ningrum, D. M., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Sop Penataan Produk Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(2).
- Pabri, M., Medriati, R., & Risdianto, E. (2022). Uji kelayakan E-LKPD berbasis kontekstual berbantuan liveworksheet untuk melatih kemampuan berpikir kritis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 637–651.
- Pande, I., Hadi, R., & Wulandari, R. (2024). Perancangan Multimedia Pengenalan Hutan Bakau Kepada Masyarakat Berbasis Website. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer 2024*, 1(3), 410–415.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1.
- Saputra, R. A., & Hakim, D. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital” Baret” Berdasarkan Kemampuan Penalaran Matematis Berbantuan Unity. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 728–741.
- Saraswati, R. R., & Salsabila, E. (2021). Pengembangan lkpd digital berbasis hots pada

- materi dimensi tiga. *Risenologi*, 6(2), 17–25.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). In *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.
- Sulaiman, A., & Syani, M. (2025). Development Of A 2d Educational Animal Card Game Using Unity: Pengembangan Game Kartu Hewan Edukatif 2D Menggunakan Unity. *Nuansa Informatika*, 19(2), 35–48. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v19i2.423>
- Turnip, R. F., Rofi'i, & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>
- Undayah, U., Linda, Asyura, I., Munawar, B., Sulaiman, Y., & Widyaningrum, I. (2024). Pengembangan Komik Digital Matematika sebagai Media Literasi Matematika Siswa Kelas IX SMP. *Math Locus*, 5, 26–40.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118.