

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, khoirul. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 1–7. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v5n3p1>
- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Arsal, M. (2019). Pengembangan Media Pembeajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas IX MIPA SMAN 6 BARRU. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Aryawan, R., Gde Wawan Sudatha, I., Wayan Ilia Yuda Sukmana, A. I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2), 180–191.
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module To Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- Buzan, T. (2013). *Mind map untuk meningkatkan kreativitas*. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T., & Purwoko, S. (2012). *Buku pintar mind map : membuka kreativitas, memperkuat ingatan, mengubah hidup*. Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Menyusun modul : bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Gava Media.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Fauzan Irsyad Ali, Kurniana Bektiningsih, U. S. (2019). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 10–18. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/16509>

- Fitriyani, Deby Syaodih, Erliany Annisa, N. (2017). Pengembangan metode mind mapping untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Educare*, 15(2), 1–11.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi.
- Hilmy Amrullah Hendarwan Putro. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 CILAKU*.
- Kironoratri, lintang; fajrie nur; aryani vina. (2023). *3PENGEMBANGAN MEDIA E-STORY BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN DONGENG SASTRA ANAK KELAS III SEKOLAH DASAR*. 09, 1939–1954.
- Mardapi, D. (2015). *Pengukuran, Penilaian & Evaluasi*. Nuha Litera.
- Nurul Huda Panggabean, Amir Danis, & Nadriyah. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204–218. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1177>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- Pendi, Y. O. (2020). Merdeka Belajar yang Tercermin dalam Kompetensi Profesional Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 01 Sedayu. *Seminar Nasional Pendidikan*, 19, 291–299. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7743>
- Pornamasari, E. I. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. *Aksioma*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1412>
- Rahayu, O., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Materi Momentum Dan Impuls Berbasis Mind Mapping Di SMAN Kota Bengkulu. *Amplitudo*, 1(1), 27–34.
- Rahmawati, T. F. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 30–40. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.261>

- Rondli, W. S., Mutofifin, M., & Su'ad. (2022). What Are Meaningful Social Interactions in Today's Media Landscape? A Cross-Cultural Survey. *Social Media + Society. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2022, 8 (17)*, 288-297, 8(September), 288–297.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Abdul Rauf, F. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science, 1(1)*, 1–8. <https://doi.org/10.58917/aijes.v1i1.1>
- Septian Aji Pratama, Yulianti, S.Pd.I., M.Pd., Romadhon, M. P. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Nasionalis Pada Muatan PPKN Kelas 4 Di SDN Gadang 1 Kota Malang Universitas. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 5(3)*, 248–253.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sumarsono, A., Sianturi, M., Musamus, U., Matematika, J. P., & Musamus, U. (2019). JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 6 No . 2 Juli 2019 PELUANG MEDIA INTERAKTIF DALAM MENUNJANG EFEKTIVITAS. *Jurnal Pendidikan Edutama, 6(2)*, 101–110.
- Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Multikulturalisme di Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Masyarakat. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(1)*, 1.
- Susulana, R., & Riyana, C. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Sutanto, P. (2018). *Kinerja Direktorat Pembinaan SMA Tahun 2017*. Direktorat Pembinaan SMA.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan mind mapping dalam kurikulum pembelajaran*. Elex Media Komputindo.
- Taniredja, T., Farindi, M., & Harmianto, S. (2012). *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta.
- Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2020). Pengembangan E-modul Berbasis Penelitian Uji Antimikroba pada Matakuliah Mikrobiologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 5(5)*, 572. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i5.13432>
- Wicaksono, K. A. D., Handayanto, A., & Happy, N. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Program Linear. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 2(6), 461–466. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6668>

Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>

