

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., & Zulfitria, Z. (2026). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Android untuk meningkatkan keterlibatan dan aksesibilitas belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–60.
- Al-Emran, M., & Shaalan, K. (2019). Mobile learning adoption: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1137–1166.
- Al-Ghazzi, A. bin M. bin Q. (t.t.). *Fathul Qorib al-Mujib Syarh Ghayatil Ikhtishar*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- Alfinur. (2024). Tradisi keilmuan kitab kuning di pesantren salaf. *Jurnal Studi Keislaman*, 9(1), 1–15.
- Alperi, M., et al. (2019). Digital learning materials in Islamic education. *Journal of Islamic Education Studies*, 4(2), 87–98.
- Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). Edmonton: AU Press.
- Anwar, M. (2018). *Pembelajaran fiqih di pesantren: Pendekatan dan implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- APJII. (2024). *Laporan survei penetrasi internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education*, 5(1), 7–74.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Budiman, A., & Hamid, A. (2025). Problematika pembelajaran fiqih berbasis kitab kuning di pesantren. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 55–70.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2*. Wakefield, MA: CAST.
- Daradjat, Z. (2011). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dhofier, Z. (2015). *Tradisi pesantren: Studi tentang pandangan hidup kyai* (Edisi revisi). Jakarta: LP3ES.
- Fauzi, A., & Lestari, R. (2021). Pengaruh keterbatasan bahan ajar digital terhadap efektivitas pembelajaran mandiri. *Jurnal Pendidikan Keagamaan*, 9(2), 80–92.
- Fadilah Novianti, W. A. K., & Y. I. Lindawati. (2024). Pengaruh desain visual e-modul terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 210–225.

- Fadil, A., & Zulfitria, Z. (2026). Integrasi elemen pembelajaran digital untuk media pembelajaran praktis. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(2), 101–115.
- Gusmaweti. (2019). Pengembangan e-modul interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 33–42.
- Hasyim, M. (2017). Metode pembelajaran kitab kuning di pesantren. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 89–102.
- Hidayati, S., & Santoso, B. (2023). Model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi: Integrasi evaluasi berkelanjutan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 33–47.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27(2), 1–12.
- Ibnu Katsir. (2023). *Tafsir al-Qur'an al-Azhim* (Terj.). Jakarta: Darus Sunnah.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Kementerian Agama RI. (2023). *Survei literasi digital santri*. Jakarta: Kemenag RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Statistik pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniawan, A., & Puspitasari, D. (2025). Mobile learning dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 8(1), 21–36.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2025). *Multimedia learning* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Mubarok, Z. (2018). *Pengembangan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasution, N. A. (2020). Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 23–35.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to reach product quality*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised ed.). New York: Basic Books.
- Pane, A., & Darwis, M. (2019). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–12.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, D., & Hidayat, A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Android untuk pembelajaran agama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 55–70.

- Putri, D., & Hidayat, A. (2023). Uji coba kelompok kecil sebagai strategi menilai kepraktisan media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(1), 15–28.
- Rahmawati, N., & Firmansyah, A. (2021). Pembelajaran berbasis digital dan keterlibatan aktif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(2), 90–102.
- Rahmawati, N., & Firmansyah, A. (2022). Desain modul digital yang responsif terhadap karakteristik pengguna. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 35–48.
- Richards, J. C. (2022). Language teaching materials and the importance of contextual clarity. *Journal of Language Education*, 14(3), 120–133.
- Rohidah, N., et al. (2025). Tujuan pembelajaran fiqih dalam pembentukan karakter santri. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 77–92.
- Sa'adah, U., & Hidayah, N. (2025). Pendidikan fiqih dan pembentukan kesadaran beragama. *Jurnal Pendidikan Keagamaan*, 6(1), 33–48.
- Santoso, B., Hidayati, S., & Rahma, L. (2023). Integrasi elemen teks dan interaktif digital dalam modul pembelajaran modern. *Journal of Educational Multimedia and Interactive Learning*, 10(4), 45–61.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sigil Team. (2024). *Sigil EPUB editor documentation*. Retrieved from official Sigil documentation.
- Slavin, R. E. (2008). *Educational psychology: Theory and practice*. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J. (2025). *Cognitive load theory and instructional design: Recent developments*. *Educational Psychology Review*, 37(1), 1–25.
- Traxler, J. (2020). Learning with mobiles in developing countries. *International Journal of Mobile Learning*, 12(1), 1–15.
- Tomlinson, B. (2020). *Developing materials for language learning: A practical guide*. Bloomsbury Academic.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2019 tentang Pesantren.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report*. Paris: UNESCO.
- Utami, R., Ernawati, D., Nelmira, & Hafidza, F. (2025). Pengembangan modul digital interaktif berbasis Android untuk pembelajaran mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 50–67.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Wahyuni, N. (2022). Pengembangan e-modul fiqih berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 120–134.
- Widodo, A., & Lestari, R. (2024). Efektivitas modul pembelajaran digital berbasis Android dalam konteks pembelajaran mandiri keagamaan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(3), 75–90.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Zuhaili, W. (2011). *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*. Damaskus: Dar al-Fikr.



UIN IMAM BONJOL
PADANG