

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Fanani, W. S. (2019). *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Adi Buana Universitas Press.
- Ammy, P. M. (2021:644). "Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13 Dalam Pembelajaran Matematika Materi Himpunan". *SiNTESa*, 644.
- Antonius Ferrian Dwi Prasetyo, S. A. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi" . *Jurnal Basicedu*, Volume 5 Nomor 3 hal : 1200.
- Aulia Rahman Pangestu, S. H. (2021). "Pengembangan Modul Digital Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik Kelas Viii Di Smp 18 Padang". *JURNAL BASICEDU*, 2.
- Budiharto, T. S. (2019). "Pengaruh Teknologi Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0". *SEUNEUBOK LADA*.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Devisi Prenadamedia Group).
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Dori Lukman Hakim, S. N. (2019). "Kemandirian Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika. *sesiomadika*", 1214-1215.
- Emirensiana Dada Tunggu, E. R. (2020). "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assesment". *E-Journal Budi Utomo*, 552.
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: PT. Gramedia .

- Evi Sandri, E. M. (2021). "Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167". *Jurnal Sekolah*, 79.
- Febriyanti, R. (2016). "Penerapan Media Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bangun Ruang Dimensi Tiga Pada Siswa Sma". *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny*, 140-141.
- Fitri, A. (2019). "Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software pada Materi Relasi dan Fungsi". *Repository*, 23-24.
- Ghani, A. (2021, Februari 2021). Retrieved from *Bangun Datar-Pengertian, Jenis-jenis, Rumus Luas dan Keliling*. Tersedia pada rumusbilangan.com.
- Gurubagi. (2021, Juli). Retrieved from *Pengertian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar (KI, KD)*. Tersedia pada gurubagi.com.
- Ilham Saifudin, L. T. (2021). "Pengenalan Dan Pelatihan E-Modul Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru Mts Raudlatul Syabab Sumberwringin Dalam Rangka Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Kekinia". *ABDI Indonesia*, 134.
- Indika Irkhamni, A. Z. (2021). "Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik". *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, 134.
- Kana Puspita, M. N. (2021). "Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design". *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 158.
- Kaosasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lailatul Auliah, S. S. (2020). "Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13-24.

- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha.
- Lubis, M. (2019). "Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0". *EDUKA*, Vol. 4 No. 2, 69.
- M Bacthiar Bashary, U. D. (2020). "Pengembangan Modul pada Materi Pokok Mengenal Bagian-bagian Kamera Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI Multimedia SMKN 3 Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Teknologi* , 3.
- Mei Puspitasari, N. H. (2021). *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Menrisal, Y. Y. (2019). "Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 8 Padang". *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, Vol. 2, No. 1 ,Hal 4.
- Muhammad Rais, S. T. (2020). "Pengembangan Aplikasi Microsoft Power Point Pada Sistem Operasi Android Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Ilmu Bahan Listrik". *Jurnal Media Elektronik*, 2.
- Muhammad Syaifullah, N. I. (2019). "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab". *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 1, Hal 130-131.
- Muhammad Ulil Mubarak, U. Z. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel". *Proseding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami*, vol. 2 No. 1 hal 43-44.
- Nanda Safarati, R. F. (2020). "Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemic Cid-19". *Communnity Development Jurnal*, Vol. 1 No. 3, 240-241.
- Nuryanti, S. (2019). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kesebangunan Melalui Model Pembelajaran STAD

- Berbantuan Media Power Point". *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 4 No. 4 Hal 264.
- Pendidikan. (2021, July 3). Retrieved from *Pengertian dan Tujuan Pembelajaran*. Tersedia pada ruangguruku.com.
- Putri Diana, P. J. (2021). "Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang". *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 33.
- Rachmadania Akbarita, R. N. (2019). "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMK pada Materi Fungsi, Persamaan Fungsi Linear dan Fungsi Kuadrat". *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2.
- Reny Eka Nur Afrianti, A. Q. (2019). "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Materi Program Linear Kelas XI". *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 22-29.
- Rizki Prima Putra, H. (2020). "Pengembangan Media Interaktif Microsoft Power Point Pada Mata". *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 309.
- Roza Linda, Z. M. (2021). "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTs". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 193.
- Romiszowski, A. (1986). *Developing Auto Instructional Materials*. New York: Kogan Page Ltd.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siahaya, A. (2020). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*. Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).
- Suciati, W. (2016). *Kiat Sukses Melalui Kecerdasan Emosional dan Kemandirian Belajar*. Bandung: CV. Rasi Terbit.

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIANA.
- Syahda Pupita Husada, T. A. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar". *JURNAL BASICEDU*, Vol. 4, No. 2, Hal 420.
- Stephen M.Alessi, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. Baton: Allyn and Bacon.
- Wikipedia. (n.d.). Retrieved from Glosarium: <https://id.wikipedia.org/wiki/Glosarium>
- Wirda Yetti, A. (2020). "Pengembangan Modul E-Learning Berbasis LMS Sebagai Media Interaktif pada Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital". *INVOTEK*, 81-88.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruhan: Lembaga Academic & Research Insitute.
- Zunidar. (2019). "Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran. *Nizhamiyah*", Vol. IX No. 2, 43-53.