

DAFTAR RUJUKAN

- Alfin, Jauharoti. (2015). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Internasional Pendidikan Islam. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/6485/>
- Anita, S. A. (2015). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perilaku Seksual Pada Mahasiswa Kos Di Lingkungan Universitas Riau Kelurahan Simpang Baru Panam Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2(1), 1-15.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Jakarta)
- Aunurrahman. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Azimi, K., Ahmadigol, J., & Rastegarpour, H. (2015). A survey of the effectiveness of instructional design ADDIE and multimedia on learning key skills of futsal. *Journal of Educational and Management Studies*, 5(3), 180-186.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daryanto. 2013. Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (A. Syaddad, Ed.). CV. Kaafah Learning Center.
- Dolong, J. (2016). Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2). <http://alvanghf-alvan.blogspot.co.id/2012/03/relevansi-dan-regulasi.html?m=1>

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Faisal, S., & Lova, S. (2019). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar* (T. Sudarma, Ed.). CV. Harapan Cerdas. <https://www.researchgate.net/publication/332223839>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>
- Hakim, I, Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Electronic Module (E-Module) Untuk Memfasilitasi Siswa Belajar Materi Cahaya Dan Alat Optik Di Rumah. *Agustus*, 3(3), 239–250. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p239>
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Heryani, Y., & Rustina, R. (2018). Implementasi Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Perkuliahan Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 4(2).
- Hidayatullah, S. (2021). *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Pendekatan Teoritis dan Praktis dalam Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. TareBooks.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 121-125.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). 1052-1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>

- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68–79. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2.1236>
- Jannah, I. N., Hariyanti, D., & Adhi Prasetyo, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka>
- Kadek, N., Cahyani Putri, R., Gede Margunayasa, I., & Yudiana, K. (2021). E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *ARTICLE INFO. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 175–182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Kifron, M. (2021). *Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, pendidikan guru sekolah dasar).
- Luthfiah, Q. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-modul sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal Turun Baumo menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Profesional Untuk Kelas IV Tema 1 Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Magdalena, I., Fauziah, P., & Hilmiyah, Z. (2020). Identifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik di Sekolah Dasar Gondrong 2. *EDISI*, 2(3), 410-422.
- Majid, M. M. A. (2008). *Pembinaan modul pembelajaran mandiri (MPK) bagi tajuk penghasilan montaj menggunakan aplikasi perisian Adobe Premiere Pro CS3* (Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia).

- Muthmainnah, M., Fajriana, F., & Siska, D. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 65-77.
- Oktavia, S., Haryati, S., & Erviyenni, E. (2021). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi 3d Pageflip Professional Pada Pokok Bahasan Asam Dan Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 6(1), 10-16.
- Pawana, M. G. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE pada Materi Pemograman Web Siswa Kelas X 108.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96
- Pendidikan, B. S. N., & Indonesia, K. R. (2016). Standar proses Pendidikan dasar dan menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor*, 22.
- Permendikbud. No (21). Tahun 2016. *Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Permendikbud. No (7). Tahun 2022. *Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Permendikbud. No (22). Tahun 2016. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Permendikbud. No (16). Tahun 2022. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Pradarya Mesi. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis HOTs Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 Di Sekolah Dasar. Skripsi. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi
- Poerwanti, E. (2008). Standar Penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32. I: [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Halimatus Sakdiyah, S. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 4. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. Artikel. (Online) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf> diakses, 10.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165–178. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896-7905. 10.31004/basicedu.v6i5.3649
- Santosa, A. S. E., Saindra Santyadiputra, G., & Gede Hendra Divayana, D. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas Xii Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK TI Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 1-11
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.
- Satriawati, H. (2015). Pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar elektronika dasar kelas X SMKN 3 yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 13(3).
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaili, N., & Murni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 9(1), 118-127. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v9i1.1023>
- Sujarwo, Santi, F., & Trisanti. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat*. Yogyakarta
- Syahputra, E. (2018, December). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)* (Vol. 1).
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., ... & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Syofyan, H. (2019). Modul Pembelajaran IPA di SD. Dalam *Universitas Esa Unggul*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Thoharoh, T. (2018). Pengembangan Media Cetak Materi Pokok Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (R&D Pengembangan Media Cetak Pada Mata Pelajaran IPA SD/MI Kelas IV). Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten
- Tiwan, M. T. 2012. Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Komputer Pemrograman Melalui Pemanfaatan Recording Macro. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 21(1): 90-96.

- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). *Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*, 5(1). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021, November). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 261-270).
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan e-modul interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66-80.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15 (2), 139.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group