

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S., & Munthe, L. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 190.
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Articulate Storylane Topik Mekanisme Pendengaran Manusia dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 82.
- Agustini, K., & Ngarti, J. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 63.
- Ahmad, B., & Laha, M. (2020). Penerapan Studi Lapangan dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 65.
- Alwi, Z., Ernalida, & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Sainifik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15.
- Anderha, R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3.
- Annisa, R., & Kartini. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan Tahapan Kesalahan Newman. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 523.
- Anugraheni, I. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Model Polya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 2.

- Arafani, E., Herlina, E., & Zanthly, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematik Siswa SMP Pendekatan Kontekstual. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 330.
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 155.
- Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan, D., & Piyana, S. (2020). Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, And Motivation of Students in Class V Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 32.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 603.
- Auwaliyah, H., Sahrina, A., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Materi Mitigasi Bencana untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Singosari. *Jurnal Geografi*, 49.
- Danuri, & Nurjanah, E. (2022). Pengembangan E-Modul Model Flipped Classroom Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 96.
- Dariah, Muchyidin, A., & Nasehudin, T. (2022). The Effect of Application of Creative Problem Solving Learning Methods on Students' Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 43.

- Darmajati, S., & Asih, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 166.
- Davita, C., & Pujuastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 112.
- Deswita, R., Wulandari, & Rusliah, N. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Geometri. *Journal on Education*, 1637.
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, 11.
- Dewantara, D., Sofianto, E., Misbah, & Munawaroh, D. (2021). Physics e-module: A review and bibliometric analysis. *Journal of Physics: Conference Series*, 1.
- Dewi, M., & Lestari, N. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.
- Dewi, M., & Lestari, N. (2020). E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.
- Dwi, D. F., & Audina, R. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Journal Educational Research and Social Studies*, 94.
- Dwiqi, G. C., Sudatha, W. I., & Sukamana, A. I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 35.

- Efendi, I., & Sesmiarni, Z. (2022). Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 60.
- Ernica, S., & Hardeli. (2019). Validitas dan Praktikalitas E-Modul Sistem Koloid Berbasis Pendekatan Saintifik. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 813.
- Falah, B. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Siswa dan Minat Belajar Matematika Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Euclid*, 26.
- Fatin, A., Harahap, M. S., & Lubis, R. (2023). Pengembangan E-Modul Trigonometri Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 13.
- Fauziah, R., & Puspitasari, N. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMA pada Pokok Bahasan Persamaan Trigonometri di Kampung Pasanggrahan. *Plus Minus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 326.
- Hadi, M., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching Writing through Canva Application. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 229.
- Haeriyah, & Pujiastuti, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP. *Jurnal PRIMATIKA*, 6.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan APK Builder. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 24.
- Handayani, R., Minarti, I., Mulyaningrum, E., & Sularni, E. (2023). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila melalui Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA di SMPN 37 Semarang. *Journal on Education*, 520.

- Harsiwi, U. B., & Arini, D. L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1111.
- Hasibuan, A. M., Saragih, S., & Amry, Z. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education to Improve Problem Solving Ability and Student Learning Independence. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 244.
- Hasibuan, A., Saragih, S., & Amry, Z. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education to Improve Problem Solving Ability and Student Learning Independence. *INTERNATIONAL ELECTRONIC JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 244.
- Hendrycks, D., Burns, C., Kadavath, S., Arora, A., Basart, S., Tang, E., et al. (2021). Measuring Mathematical Problem Solving With the MATH Dataset. *arXivLabs*, 1.
- Hermanto, B. (2020). Perekayasaan Sistem Pendidikan Nasional untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *Journal UNY Foundasia*, 54.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Ati, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 85.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE. *Jurnal Inovasi Pendidikan agama islam*, 31.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada

- Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2263-2265.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 43.
- Irkhamni, I., Izza, A., Salsabilla, W., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN UNIVERSITAS PEKALONGAN*, 129.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2116.
- Jainuri, M., Susanti, A., Awatif, & Yohanes. (2023). Development of Interactive Learning Multimedia Based on Articulate Storyline 3 on Social Arithmetic Materials for Class VII Students of SMP Negeri 12 Merangin. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 67.
- Khishaaluhussaniyyati, M., Faiziyah, N., & Sari, C. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 10 SMK dalam Menyelesaikan Soal HOTS Materi Barisan dan Deret Aritmetika Ditinjau dari Self-Regulated Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 908.
- Laia, H., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *AKSARA : Jurnal Pendidikan Non - Formal*, 465.

- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS :Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 103.
- Leonindita, S., Fitria, R., Fitriani, A., Muktafi, M., Aliyyunisa, N., & Rahmawati, F. (2020). DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal). *Analisis Problematika Pembelajaran Daring Siswa Kelas VIII Pada Materi Barisan dan Deret Ditinjau dari Pemahaman Konsep*, 136.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 33.
- Manullang, S. (2017). *Matematika SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Meika, I., Ramadina, I., Sujana, A., & Mauladaniyati, R. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 384.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 65.
- Muslimah, A., Nasrullah, A., Putri, A., Dzakiroh, F., Fatimah, & Ratnasari, S. (2023). The Effectiveness of Articulate Storyline on Proble-Solving Ability and Student Self-Confidence. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 461.
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 100.

- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 365.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 17.
- Nasution, M., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JOURNAL MATHEMATICS EDUCATION SIGMA (JMES)*, 48.
- Ningsih, L., & Fitriani, W. (2022). Pentingnya Asesmen dalam Menyusun Program Pembelajaran di Sekolah Inklusi. *Gema Pendidikan*, 29.
- Nisrina, S., Rokhmawati, R., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 84.
- Novianti, E., Yuanita, P., & Maimunah. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 66.
- Nurhayati, & Bernard, M. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X SMK Bina Insan Bangsa Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan. *Journal on Education*, 497.
- Nurhayati, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kontekstual Melalui Metode Guided Discovery untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *FIBONACCI*, 33.

- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. (2022). Studi Literatur: Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa pada Materi Integral. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 95.
- Pramana, M., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 19.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 159.
- Prayitno, A., Sumarni, Adiastry, N., Nurhayati, N., Taufik, A., Riyadi, M., et al. (2022). *Strategi, Pendekatan & Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Pembelajaran Matematika*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Prihatin, I., Firdaus, M., Oktaviana, D., & Susiaty, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 257.
- Priyanti, N., & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 97.
- Puspita, A. D. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN MODUL CETAK DAN MODUL ELEKTRONIK . *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 7 No. 1, Maret 2019*, 4.
- Puspita, A. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 53.

- Putri, D., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal of Elementary Education*, 353.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 319.
- Rahmawati, A., Warmi, A., & Marlina, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 367.
- Rahmamiya, R., & Miatun, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Resiliensi Matematis Siswa SMP. *Teorema : Teori dan Riset Matematika*, 188.
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*. Kota Pasuruan, Indonesia: Academic Research Institute.
- Resmini, S., Satriani, I., & M. Rafi. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 337.
- Rifai, A. (2020). Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA. *SHEs: Conference Series 3*, 2142.
- Rifa'i, M., & Nisa, R. (2019). The Development Of Geogebra-Based Calculus E-Modul Assisted by Moodle Website. *MATH DIDACTIC: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 262.
- Riswari, L., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning dengan Metode Demonstrasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2549.

- Rohendi. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Statistika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 400.
- Rosita, I., & Prasetyo Abadi, A. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 1060.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 58.
- Salsabila, U., Ilmi, M., Aisyah, S., Nurfadila, & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 106.
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. *Journal of Scientech Research and Development*, 159-160.
- Savitri, Dini; Karim, Abdul; Hasbullah;. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 64.
- Seibert, S. (2021). Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 85.
- Siagian, M., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of Learning Materials Oriented on Problem-Based Learning Model to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Metacognition Ability. *INTERNATIONAL ELECTRONIC JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 332.

- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android . *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 4.
- Simanullang, C. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 215.
- Simbolon, H., Sofiyan, & Ramadhani, D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 103.
- Soedjadi, R. (2020). Inti Dasar – Dasar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *jurnal-pendidikan-matematika-sriwijaya*, 4.
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Realibilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 44-45.
- Spatioti, A., Kazanidis, L., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design. *MDPI*, 3.
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi statistika. *Plus Minus Jurnal pendidikan Matematika*, 337.
- Suanto, E., Armis, & Siregar, S. N. (2022). Pengembangan E-Modul Matakuliah Masalah Nilai Awal Syarat Batas Berbasis Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 178.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujana, I. W. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 29.
- Sumarni, Adiasuty, N., & Riyadi, M. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Non Rutin Mahasiswa pada Topik Segiempat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 564.
- Sumarni, Prayitno, A., & Nurpalah, M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Ekonomi Berbasis Learning Cycle Berbantuan Software Geogebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JES-MAT*, 140.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071*, 458.
- Suratnu, R. (2023). The Adoption of the ADDIE Model in Designing an Instructional Module: The Case of Malay Language Remove Students. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 265.
- Suryaningtyas, A., Kimianti, F., & Prasetyo, Z. (2020). Developing Science Electronic Module Based on Problem-Based Learning and Guided Discovery Learning to Increase Critical Thinking and Problem-Solving Skills. *International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2019)*, 66.
- Suryawan, H. P. (2020). *Pemecahan Masalah Matematis*. Yogyakarta: Sananta Dharma University Press.
- Syahrial, A., Kurniawan, D., Chan, F., Septianingsih, R., & Perdana, R. (2019). Multimedia Innovation 4.0 in Education: E-Modul Ethnoconstructivism. *Universal Journal of Educational Research*, 2099.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 87.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 80.
- Taufik, A., & Adiastry, N. (2017). Penerapan Pembelajaran Matematika yang Melibatkan Kecerdasan Majemuk dengan Pendekatan Saintifik. *JES-MAT*, 49.
- Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *Materi Matematika Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tonra, W., Angkotasari, N., Sari, D., & Ikhwan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 128.
- Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *INTERNATIONAL ELECTRONIC JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 376.
- Vleuten, C., & Schuwirth, L. (2019). Assessment in the context of problem-based learning. *Advances in Health Sciences Education*, 903.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 1040.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *JURNAL BASICEDU*, 1041.
- Wangi, N. (2021).

- Weriyanti, Friman, Taufina, & Dzikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi Question Student Havedi Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 479.
- Widiastuti, N. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstualpada Mata Pelajaran IPA. *JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 440.
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purnomo, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community and Service (IJOCS)*, 352.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, S. T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3935.
- Wulandari, D., Adnyana, P., & Santiasa, I. (2020). Penerapan E-modul Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 67.
- Wulandari, N. P., & Widodo, W. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Konsep Energe. *E-Journal Pensa*, 136.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 47.
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 126.
- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). Teh New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storylane. *Journal of Education Technology*, 174.

- Yusuf, R. M., Supratman, & Lestari, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Regulated Learning Siswa Pasantren. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 137.
- Zakariah, M., Afriani, V., & K.H M. Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development*.
YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-MAWADDAH WARRAHMAH:
YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-MAWADDAH WARRAHMAH.
- Zebua, V., Rahmi, & Yusri, R. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Ditinjau dari Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 131.
- Zen, Z. (2019). Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi :. *Jurnal ilmiah teknologi pendidikan*, 7.