

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 2(1), 6
- Akbar, S. D. (2019). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya Offset.
- Aliyyah, R. (2020). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung ; Pt Remaja Rosdakarya
- Angriani, A. D., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data.
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
- Bidasari, F. (2017). Pengembangan soal matematika model PISA pada konten quantity untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 63-77.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *halaqa islamic educatoin journal*, 3(1), 35-42.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71–80.
- Ernawati, Yurike, & Rahmawati, p. F. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *jurnal Basicedu*, 6(4), 6132-6144
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, No 2.
- Farida, Destiniar, & Fuadiah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data . *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 53 - 66.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-modul Matematika Untuk Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1).

- Gunawan, R. (2022). Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran. Feniks Muda Sejahtera.
- Habibah, M., & Sudarwanto, T. (2021). Pengembangan E-modul berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi pasar di kelas X SMK Negeri jombang. *jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 972-978.
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Ibrahim, & yusuf. (2019). Implementasi modul pembelajaran fisika dengan menggunakan model React berbasis konstektual pada konsep usaha dan energi. *jambura physics journal*, 1(1), 1-13.
- Indah, N. M. & Sujana, W. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1).
- Isnaini, K. N., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Jehan, A., Octaria, D., & Syahbana, A. (2021). Pengembangan E-modul pada Materi Lingkaran Berbasis CTL Berbantuan GeoGebra. *Indonesian GeoGebra Journal*, 1(2), 60-67.
- Kokasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi arkasa.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata pelajaran Intalasi Motor Listriik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Manullang. (2017). *Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD*. Palembang: Noerfikri.
- Marisa, U., Yulianti, Y., & Hakim, A. R. (2020, November). Pengembangan e-modul berbasis karakter peduli lingkungan di masa pandemi COVID-19. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 323-330).
- Maydiantoro, A. (2021). Model - Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal Penelitian* .
- Nafi'ah, & Indrawati. (2019). Pengembangan Media Puzzle Motif Nusantara (Montara) Dalam Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5)

- Ningsi, T. (2021). peningkatan Hasil Belajar mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar melalui Media Benda Konkret. *jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 193-201.
- Ningtyas, A. S., & Rahayu, S. (2020, November). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 10-19).
- Nisa, H. A., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas e-modul dengan flip PDF professional berbasis gamifikasi terhadap siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 13-25.
- Osin, A. E., Sesanti, N. R., & Marsitin, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pada Materi Aritmetika Sosial. *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, 2.
- Pangaribuan, M. (2023). Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembuatan Telur Asin Untuk Siswa Fase E. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 08(1), 168.
- Parasta, Y. D., (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Inquiry melalui Penguatan Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Limacon: Journal of Mathematics Education*, 1(1), 28-37.
- Pelangi,. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. *Jurnal Sasindo Unpam* Vol.8, No. 2.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68-84.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2019). Pembelajaran Matematika. eds. *Nita Nur Mulyawati and Pipih Latifah*. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning by E-module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Putu, O. L. I. A., & Wayan, W. I. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Rahayu, R., (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.

- Rahmawati, T. N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08 .
- Riduwan. (2020). *Dasar- Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. (2018). Pengembangan edugame sebagai media pembelajaran berbasis role play game (RPG) pada mata pelajaran simulasi digital kelas X tav di SMKN 3 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- Saputra, H., & Faizah, N. (2017). Pengembangan bahan ajar untuk menumbuhkan nilai karakter peduli lingkungan hidup pada siswa kelas IV sekolah dasar. *jurnal profesi pendidikan dasar*, 4(1), 62-74.
- Sari, A. F., & Maskhuriyah, D. E. (2022). Mempersiapkan Profil Pelajar Pancasila Pancasila Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1068-1074.
- Setiawan, W., Hatip, A., (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Dan Pengukuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila.
- Simbolon , & Sapri. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). 2510-2515.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan flip pdf professional pada materi alat-alat optik di sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 145-152.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, S. (2022). Analisis Penerapan Pendidikan Agama Islam dalam Demensi Profil Pancasila. *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society*, 1(1), 468-476.
- Suryaningsih, T., & Putriyani, I. J. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Betawi Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Mi/Sd. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 103-115.
- Sutrisno,E. (2019). *Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Menggunakan Visual Studio* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Tanjung, & Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Vol. 7, No. 2
- Turnip, R. F., & Karyono, H. (2021). Pengembangan e-modul matematika dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 9(2), 485-498.
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal cerita. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 534-540.
- Walsiyam. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Pelajar pancasila Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen. *jurnla inovasi manajemen pendidikan dalam tatanan kenormalan baru*, Vol.2, No. 1, pp. 966-978.
- Yanindah, & Ratu. (2021). Pengembangan E-Modul Sugar Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 607-622.
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 6 (2), 115–127.