

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Sembiring, D. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3262-3266.
- Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). Penggunaan e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa smp pada materi kalor. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 193-202.
- Akhmad, N., & Sulastry, T. (2022). Pengaruh Permainan Word Search Puzzle dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Baraka (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon) The Effect of Word Search Puzzle Games in Cooperative Learni. 3, 144–152.
- Al Milla, U. I. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Permainan Edukatif Crossword Puzzle Sebagai Bahan ajar pembelajaran Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Alarifin, D. H. (2014). Penerapan Permainan Dalam Pembelajaran Pada Matakuliah Fisika Permainan Untuk Menghlangkan Kesan Kaku Calon Guru Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Anam,S., Syukur, T. A., Saefulloh, A., Solong, N. P., Hidayah, N., Rizqi, V., & Hasanah, I. F. (2023). Bahan ajar pembelajaran Berbasis Nilai Islami. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Anjelina, A., Willian, N., & Fitriyah, D. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Word Search Puzzle Pada Materi Hidrokarbon (Doctoral Dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Bahan ajar pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Permainan Edukatif Sebagai Bahan ajar pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.
- Arif, S. (2017). Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Flipping Book. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 2(1), 48-58.
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). Peran Bahan ajar pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 3(14), 12.

- Bahtiar, E. T. (2015, October). Penulisan bahan ajar. In Artikel disajikan dalam kegiatan Conference Paper di Bogor.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Campbell, Reece, Urry, Cain, Wasserman, MinorskydanJackson, 2012. *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 2*. Erlangga: Jakarta.
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritm. J. Math. Educ*, 1(2), 74-85.
- Dewi, N. K. H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31-39.
- Dismarianti, I., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2020, November). Pengembangan Bahan ajar pembelajaran Biologi Berbasis Modul Elektronik (E-modul) pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 3, No. 1, 110-119).
- Djarwo, C. F., & Handasah, R. R. (2022). Pengembangan Bahan ajar pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving pada Materi Struktur Atom di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Bahan ajar pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Jurnal jendela pendidikan. *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48-60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- Fadlilah, M. (2017). *buku ajar bermain dan permainan anak (edisi pert)*. prenada mediagroup. <https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Fauzi, M. A., & Yulianto, A. (2023). Analisa Usability Penggunaan Website Giordano Menggunakan Heuristic Evaluation Method. 7, 1868-1878.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan bahan ajar e-modul mata pelajaran produktif pokok bahasan “instalasi jaringan lan (local area network)” untuk siswa kelas xi jurusan teknik komputer jaringan di smk negeri 1 labang bangkalan madura. *Jurnal Unesa*, 1(01), 1-9.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>

- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Word Search Game Di Siswa Kelas VIII Smpn 4 Kota Ternate. *Edukasi*, 18(1), 186. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1587>
- Hartuti, H., Sholikhah, O. H., & Satdewo, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Berbantuan Bahan ajar Word Search Puzzle. *Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 801–809.
- Hasanah, N., & Azzahroh, F. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Bahan ajar Word Search Pada Siswa Kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 188–201.
- Harahap, M. S., & Fauzi, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis web. *Jurnal Education and development*, 4(5), 13-13.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hisbullah, N. (2018). pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. Penerbit Aksara Timur.
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 1, 66-71.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179-189.
- Jannah, R. (2013). Bahan ajar pembelajaran (edisi pert). Antasari Press.
- Karina, D., Yulita, I., & Ramdhani, E. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran ular tangga kimia (ULTAKIM) berbasis kemaritiman pada materi hakikat ilmu kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13-16.

- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan e-modul ipa berbasis problem based learning untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91-103.
- Kinanti, K. A. S. (2015). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Sikap Ilmiah Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan e-Modul Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 1(1), 1-7.
- Latifah, R., Kurikulum, J., & Pendidikan, T. (2021). Pengembangan Permainan Edukatif Puzzle Sayuran Dan Buah Untuk Pengenalan Angka Di Tk a Pertiwi Sabranglor I Klaten Development of Educative Game Puzzle Vegetables and Fruits for Introducing Numbers in Tk a Pertiwi Sabranglor I Klaten. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, x(9), 56–63.
- Loi, K. (2022). Pengembangan Modul Perpangkatan Dan Bentuk Akar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 204-2015.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Bahan ajar pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mailawati. (2019). Pengaruh penggunaan bahan ajar word search puzzle terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan tahun pembelajaran 2017/2018.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marlina. (2019). Panduan pelaksanaan model pembelajaran berdiferensiasi di sekolah inklusif.
- Marpaung, J. (2015). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 2(2).
- Martin, M., Syamsuri, S., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 72-87.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain sambil belajar sambil mengasah kecerdasan Jakarta: Direktorat PPPTK dan KPT Sundit PGTK & PLB*
- Nachrawie, M. (2017). Sumber Belajar Lingkungan Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 1 Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu. *Jurnal Socius*, 6(02), 182–208. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3469>
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (1967). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Mi*, 5–24.
- Nafisah, S., & Rasyid, H. (2023). Analisis Peralihan Kurikulum K 13 Ke Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPS Di MTS Nur Ilahi. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8–14.
- Naibaho, D.P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 81–91.
- Nur, E., & Gita, R. (2023). Kurikulum Merdeka : Mendorong Pendidikan Inovatif
- Nurseto, T. (2012). Membuat Bahan ajar pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktavia, F. T. A., Maharani, D., & Qudsiyah, K. (2023). Merdeka Belajar Pada Pembelajaran. *Edumatic*, 4, 14–23.
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Emodul Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Mate.*
- Orkha, M. F., Anggun, D. P., & Wigati, I. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Mind Mapping pada Materi Sistem Peredaran Darah SMA. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 77-85.
- Pouw, O. A., & Mulyanti, D. (2023). Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Jenjang Sma. *Jurnal Inspirasi Ilmu Manajemen*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.32897/jiim.2023.1.2.2076>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar biologi melalui e-modul berbasis problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17-32.

- Pribadi. (2017). Bahan ajardan Teknologi Dalam Pembelajaran (Edisi Pert). Kencana.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- 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.
- Rakhmawati, A. H., & Ranu, M. E. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Mempersiapkan Pertemuan/Rapat Kelas XII APK 2 SMKN 1 Surabaya. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13766>
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733-2745.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274.
- Riduwan. (2013). Skala pengukuran Variabel-variabel penelitian. Alfabeta. Bandung.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Bahan ajar pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Rosa, F. O. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Smp Pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/jpf.v3i1.21>
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69.
- Salamah, S., J. Prayoga, J. P., & Gustiana, Z. (2022). Perancangan Aplikasi Absensi Pegawai Pada Pt. Semen Andalas Menggunakan Vb 2008. *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 2(2), 37-42. <https://doi.org/10.46576/device.v2i2.1753>

- Sandria, P., & Syahri, M. (2023). Penerapan Bahan ajar pembelajaran Word Search Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(2), 224-230.
- Sari, A. N. K., Nurhadi, M., & Tyas, E. P. (2022, December). Analisis karakteristik terhadap latar belakang peserta didik bagi pembelajaran efektif. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 30-33).
- Sari, W. P., & Ma'rifah, D. R. (2020). Pengembangan lkpd mobile learning berbasis android dengan pbl untuk meningkatkan critical thinking materi lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 11(2), 49-58.
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17-32.
- Shofia, I., & Suryana, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-26.
- Shoimin, A. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, H. M., Solfitri, T., & Anggraini, R. D. (2022). Analisis Kebutuhan Modul Kalkulus Integral untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 16-26.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Tri Munaisra Tirtaningsih. *Jurnal Awlady*, 7(1), 46-61. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan modul matematika diskrit berbentuk digital dengan pola pendistribusian asynchronous menggunakan teknologi open source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(1), 58-72.
- Sundayana., R. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994-7003.
- Suryani, S., Cakranegara, P. A., Budiasih, Y., Tannady, H., & Suyoto, Y. T. (2022). Analisis Pengaruh Perceived Value Dan Brand Image Terhadap Purchase Decision Layanan Netflix. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 3(5), 3238-3247.

- Torp, L., & Sage, S. (2016). *Problems As Possibilities Problem Based Learning for K-16 Education* (Vol. 14).
- Tortora GJ, Funke BR & Case CL, 2012. *Microbiology an Introduction* 12th Edition. New York: Benjamin Cumming.
- Triyani. (2022). Pengaruh Penggunaan Bahan ajar pembelajaran Berbasis Komputer Word Search Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Smpn 22 Kota Jambi. (Skripsi) Universitas Jambi, Jambi.
- Ulfa, A., Suarsini, E., & Irawati, M. H. (2017). Pengembangan buku ajar mikrobiologi tentang bioreduksi merkuri bagi mahasiswa pendidikan biologi. *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb*, 2, 42-49.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Uswatun, H. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Flip DPF Professional dilengkapi Teka-Teki Silang pada Materi Sistem Gerak untuk Siswa Kelas XI IPA di MAN 2 Jember (Doctoral dissertation, UIN KH Achmad Siddiq Jember).
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51-61.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *J P P Journal of Prospective Learning*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>
- Wirawan, I. K. Y. A. P., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan e-modul berbasis Problem-based learning untuk mata pelajaran IPA siswa kelas VII semester ganjil. *Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan bahan ajarpermainan edukatif teka- teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi materi pasar modal untuk siswa kelas XI IPS MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1-7.

Yoriska, V., & Ristono, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Google Sites Tentang Materi Sistem Sirkulasi Darah Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Xi MIPA SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2).

Zainul, R., & Oktavia, B. (2018). Pengenalan dan pengembangan e-modul bagi guru-guru anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang.

