

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>
- Aji, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Dan Memelihara Sistem Starter Tipe Konvensional Berbasis Buku Digital Electronic Publication (Epub) (Media Development of Learning Comprehension and Maintenance Conventional Starting System Based on Digital Book El. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 16(1), 37–42.
- Effendi, R. (2012). Perspektif Dan Tujuan Pendidikan IPS. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–41.
- Elihami, H. H. E. (2020). *DIMENSI PERKEMBANGAN PENDIDIKAN FORMAL DAN NON FORMAL*. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/504/293>
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>
- Hidayat, A., Suyatna, A., & Suana, W. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 05(02), 87–101. <https://www.fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/fisika/article/view/854>
- Kadir, Abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. [http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/20](http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20)
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196–207.

- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Perdana, M. P. W. (2020). *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), Pembelajaran Sejarah*. II(01), 1–12. <https://doi.org/10.35542/osf.io/8qy5f>
- Prasetya, D. D. (2015). Digital Book-Based Learning Readiness. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 24(2), 60–64.
- Ratnawati, E. (2013). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1), 274–282.
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2(1), 143–149.
- Sanuaka, A. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20226>
- Sardiman. (2010). Revitalisasi Peran Pembelajaran Ips Dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 147–160. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i3.242>
- Sari, A. S. (2016). The Development of Digital Book through Sigil Application in Cookies dan Candys Lessons. *Jurnal Science Tech*, 1(2), 46–54. <http://www.jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sciencetech/article/view/1226/412>
- Saswulan, F., Hadi, K., & Syamsu, F. D. (2020). Pengembangan Buku Digital Interaktif (Budin) Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Meulaboh. *Genta Mulia*, XI(2), 77–84.
- 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. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>
- Setiawan Adis, D., Wahjoedi, & Towaf, M. S. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Suyasa, P. W. A., Gede, D., Divayana, H., Ganesha, U. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Berbasis

Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 222–233.

Waryanto, N. H., Marwoto, B. S. H., Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v1i1.12971>

Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>

