

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Alwi, M. 2013. *Belajar Menjadi Bahagia dan Sukses Sejati*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Amanullah, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(1), pp. 37–44.
- Aminah, S. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Melalui Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Virus Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA negeri 2 Enrekang. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, V. N. dan Budijastuti, W. 2021. Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe *Flipbook* Pada Materi Sistem Imun Untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*. 2(2), pp. 40–51.
- Binus University. 2019. Tips dalam Menyiapkan Konten Video Pembelajaran. Tersedia pada laman <https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/tips-dalam-menyiapkan-konten-video-pembelajaran/#:~:text=Durasi%20video%20pembelajaran%20sebaiknya%20tidak%20lebih%20dari%2010%20menit>. Diakses 22 Juni 2022.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design - The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Damayanti, A. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jamur Di SMA Ywka Palembang. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Damayanti, N. L. E. 2020. Pelaksanaan Upacara Magedong-Gedongan di Kota Palu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*. 11(1), pp. 60–70.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran. Edisi ke-2*. Yogyakarta: Gava Media.

- DePorter, B. dan Hernacki, M. 2015. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning.
- Desriyanti, R. dan Lazulva. 2016. Penerapan *Flipbook* Pada Pembelajaran Konsep Hidrolisi Garam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 1(2), pp. 70–78.
- Dewi, N. P. S. R., Adnyana, P.B, Citrawathi, D.M., Riawan, I.M.O., Wibawa, I.M.C. 2021. Improving the Critical Thinking Skills and Responsibility Character of Students with Blended Learning Based on Tri Hita Karana. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*. pp. 378–383.
- Diantari, R. P. 2021. Pengembangan E-Booklet Pada Materi Pembelajaran Plantae Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Kuta Utara. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fatihah, A. M., & Aryanto, H. 2022. Perancangan Pop Up Book Pembelajaran IPS Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SDN Ketintang 1 Surabaya. *Jurnal Barik*. 3(2), 66-77.
- Febriani, H. dan Azizah, U. 2021. Metode Blended Learning Berbantuan *Google Classroom* Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 5(1), pp. 9–15.
- Gregory, R.J. 2007. *Psychological testing: History, Principles, and Applications*. Boston: Pearson
- Hamdayama, J. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. U. dan Lamatenggo, N. 2019. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, M. F. dan Wahyuni, I. 2021. Efek Model Pembelajaran *Flipbook* Berbantuan Edmodo Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*. 7(1), pp. 8–14.
- Hikmah, N. 2019. Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Itten, J. dan Birren, F. 2003. *The Elements of Color*. New York: John Wiley & Son, Inc

- Karimah, S. A., & Churiyah, M. 2021. Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik menggunakan Kvisoft *Flipbook* Maker berbasis Android. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*. 1(6), 538-545.
- Kimianti, F. 2019. Pengembangan E-Modul IPA Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniasih, I. dan Berlin, S. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru, Cetakan 5*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Majid, A. 2017. *Strategi Pembelajaran, Cetakan 7*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer R. E. 2014. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyaningsih, N. N. dan Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Flipbook* Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(1), p. 25.
- Nieveen, N. and Plomp, T. 2013. *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. 2018. Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. 5(2), 105-114.
- Ngalimun, Fauzani, M. dan Salabi, A. 2018. *Strategi dan Model Pembelajaran, Cetakan 2*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Oktapianti, D. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluh Hidup. *Skripsi*. Institut Afama Islam Negeri Bengkulu.
- Permatasari, I. 2017. Pemanfaatan Media Cetak Untuk Peningkatan Penguasaan Materi PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Banda Aceh. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(1), 38-47.
- Pixyoriza. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft *Flipbook* Berbasis Problem Solving. *Skripsi*. Universitas Raden Intan Lampung.

- Prasutri, D.R., Susilo, H., dan Muzaqi, A.F. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Keterampilan Kolaboratif Siswa SMA Pada Pembelajaran Biologi. *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop Biologi-IPA dan Pembelajarannya ke-4*. 53(9), pp. 489–496.
- Prima, S. 2020. Pengembangan Sumber Belajar Berupa *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Rahmawati, N. D. 2019. Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Dengan Model 4D. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Rusli, N. F. M., Ibrahim, N. F. S. C., Raâ, M., & Nallaluthan, K. 2021. Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21. *Online journal for tvet practitioners*. 6(1), 15-24.
- Rusman, Kurniawan, D. dan Cepi, R. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, S. N., Churiyah, M., Arief, M., dan Zen, F. 2021. Pengembangan E - modul berdasarkan aplikasi Pdf *Flipbook* untuk meningkatkan kemampuan menulis dan kemampuan belajar mandiri peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*. 1(6), pp. 589–599.
- Sanjaya, W. 2016. *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group. Jakarta: Prenada Media Group.
- Septikasari, R. dan Frasandy, R. N. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII.(2), pp. 107–117.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W. dan Juniartina, P. P. 2020. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis argument mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 3(1), pp. 31–40.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. 2017. *Strategi pembelajaran : teori dan aplikasi*. Cetakan II. Edited by R. K. Ratri. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suwarno, L. N. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep

Ekosistem Kelas X Di SMA Madinatunnajah Kalimukti. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati.

- Syarifudin, M. T., Somatanaya, A. G. dan Hermanto, R. 2020. Pengaruh Model PBL dengan Strategi Metakognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*. 2(1), pp. 30–37.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*. 11(1), p. 16.
- Triyadi 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas XI SMK Muhammadiyah Prambanan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardani, S. D. 2015. Penerapan Bahan Ajar Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wibowo, E. 2018. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Widiyarti, W., Riandi dan Soetisna, U. 2018. Implementasi Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 5(14), p. 63–65.
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1-14.
- Yogiswara, S. C. 2019. Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.