

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing. A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Adining T.U. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik tteri Kecelakaan Keselamatan Kerja. *Jurnal of Education research*, 3(4), 426-432
- Anuardi M.N.A.M, Yamazaki A.K dan Eto K. (2018). *A Pre-Analysis of the Effect of White, Blue, and Green Background Colours on Working Memory in a Reading Span Task*. *Procedia Computer Science*. 126, 1847-1854
- Beddu S. (2019). Implementasi Pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71-84
- Bloom *et al.* (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals*, Handbook I Cognitive Domain.
- Brookhart, S. (2010) *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. United States of America: ASCD.
- Diani, R. dan Hartati, N. S. (2018) 'Flipbook berorientasi literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional', *Flipbook berorientasi literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional*, 4(2), 234-244.
- Diantari, R.P. (2021). Pengembangan *Ebooklet* pada Materi Pembelajaran Plantae untuk Siswa Kelas X Sma N 1 Kuta Utara. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Ppengetahuan Alam. Undiksha.
- Febrianti A.F. (2021). Pengembangan Digital Book Berorientasi Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban*, 4(2), 102-115
- Fadilah A.S. (2013). Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, 1(1), 4-5
- Gräber, W., Erdmann, T., & Schlieker, V. (2001). ParCIS: Aiming for Scientific Literacy through Self-Regulated Learning with the Internet. In: Science and Technology Education: Preparing Future Citizens. *Proceedings of the IOSTE Symposium in Southern Europe (1st, Paralimni, Cyprus, April 29-May 21)*. 1(2), 460-860.
- Hanifah M. (2021). Pengembangan *Electronic Book* Berorientasi Stem untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi Sma Kelas XI. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Tadris Fisika. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hasanah, Siti Nur. Cholily, Mochammad. Effendi, Mahfud. dan Putri, O. R. .(2019) 'Literasi Digital Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry *Flipbook* (SGF)', 1(3), 105-112.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011, *Teknologi Komunikasi dan Informasi. Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara

- Kimianti, F. (2020). Pengembangan E-Modul IPA *Berorientasi Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains. *Thesis*. Program Magister Pendidikan Sains. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Monica dan Laura C.L. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *HUMANIORA*, 2(2), 1084-1096
- Nababan N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas Xi Sman 3 Medan. *Jurnal Inspiratif : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.(1), 37-50.
- Noviyanti dan Gamaputra G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100-120.
- Nurhasnah dan Sari L.A. (2020). E-Modul Fisika Berorientasi *Contextual Teaching and Learning* Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik SMA/MA Kelas XI. *Natural Science*, 6(1), 2477-6181.
- Nurul, A., dan Diyah, S.Y. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI. *Jurnal Care*, 6(2), 162-174
- Oktapianti D. (2021). Pengembangan *E-Modul Berorientasi Problem Based Learning* Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Oktaviara, R.A dan Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berorientasi Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 7(3), 60-65
- Pratistaya, B. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) Berorientasi Model *Predict Observe Explain* (POE) Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X di SMA Negeri 1 Singaraja. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Ppengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pixyoriza. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan *Kvisoft Flipbook* Berorientasi *Problem Solving*. *Skripsi*. Universitas Raden Intan.
- Riyanto, Lukman dan Subagyo. (2012). Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI*, 1(1), 1-13.
- Sadia I.K. Implementasi Penerapan Model Pembelajaran Quantum untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 9(2), 200-209
- Sadirman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jawa Barat: Rajawali Pers.

- Shofa, H., dan Herman, D.S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Playing Games (RPG) pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151-164.
- Sorden, S. (2012). *The cognitive theory of multimedia learning. Handbook of educational theories*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Sofyan, F.A. (2019). Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*. 3(1), 1-17.
- Suryani, N., Achmad, S., dan Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Rachmat. (2012). Pengaruh Paparan Warna terhadap *Short Term Memory* Penderita Hipertensi Primer. *Jurnal Keperawatan Soedirman*. 7(1), 44-48
- Sugianto, D., Ade, G.A., Siscka, E., dan Yuda, M. (2013). Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *INVOTEC*, 9(2), 101-103
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumantri, F.D. & Kholiq, Abd. (2020). Pengembangan ELS-3D (*Ebook* Literasi Sains Berorientasi 3D Page Flip) Pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 479-483.
- Trisna D. G. A. (2021). Pengembangan Modul Sistem Pertahanan Tubuh Berorientasi *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Ppengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, A.T. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kecelakaan Keselamatan Kerja. *Journal of Education Action Research*, 3(4), 426-432.
- Wahyuningtyas dan Rizky N. (2019). Pengembangan E-Modul Berorientasi Problem Solving Untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skill* (HOTS) Dengan Model 4D. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Wicaksono C.S. (2017). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Flipsnackedu terhadap Minat Belajar Peserta didik. *Artikel Ilmiah*. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Wulandari D.D., Adnyana, P.B., Santiasa, I.M.P.A. (2020). Penerapan *E-modul* Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*. Vol 7. No 2, 66-80
- Yogiswara, S. C. (2019). Pengembangan Modul Berorientasi *Ebook* Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook* Maker untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.



Yunianto, T., Hasan, S.N., dan Suherman. (2019). *Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115-127

