

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfarikh, A. 2017. Menumbuhkan Budaya Literasi Di Kalangan Pelajar. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching*, 2549-5607(1), 961–967.
- Alvin Dian Ardiansyah, & Mochamad Ridwan. 2023. Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.332>
- Andina, E. 2011. Buku Digital dan Pengaturannya. *Jurnal Aspirasi*, 2(2), 82-95 <https://doi.org/https://doi.org/10.22212/aspirasi.v2i1.429>
- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. 2017. Teknodika 74. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(02), 74–82. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Budiaji, W. 2013. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Farhan, N. M., & Setiaji, B. 2023. Indonesian Journal of Computer Science. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(2), 284–301. <http://ijcs.stmikindonesia.ac.id/ijcs/index.php/ijcs/article/view/3135>
- Humairah, E. 2022. Penggunaan Buku Ajar ELEktroik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Batch 1*, 1–6.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., & Latifah, U. 2022. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i1.18>
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. 2016. Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 1(1), 1–12.
- Mirawati, M., Sulfasyah, S., & Rahmawati, R. 2022. Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 253. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62650>
- Monica, M., Halidjah, S., & Pranata, R. 2022. Pengembangan Buku Digital Cerita

Bergambar Berbentuk Flipbook Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 195–206. <https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.6732>

Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>

Muthmainnah, M., Fajriana, F., & Siska, D. 2017. Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 65. <https://doi.org/10.29103/techsi.v9i2.214>

Norita, E., & Hadiyanto, H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>

Nurhidayah, N. U., Supriatna, A. R., & Kurnianti, E. M. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD*. 6, 2388–2396.

Opidianto, M., Reffiane, F., & Huda, C. 2023. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran "Buria" Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan*. 6(2), 1-10

Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>

Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>

Riyan, S., & Suwarti. 2021. Pengembangan Daya Tarik Wisata Alam dan Buatan Berbasis Community Based Tourism Sebagai Destinasi Unggulan Di Kalibening Kabupaten Jepara. *Jurnal Ekonomi, Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan*, 1(1), 41–48.

Salsabela, T., Pangesthi, L. T., Miranti, M. G., & Purwidiani, N. 2022. Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada materi soup. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 128–139.

Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundhari, K. I., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. 2020. Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Pendidikan Teknik*, 9(2), 56–66.
- Supriyadi. 2020. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Matakuliah Sistem Multimedia. *Journal Komunikasi*, 11(2), 151–158. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/index>
- Tegeh, I. M. dan J. N. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tiara, R. N. 2022. Pengembangan flipbook berbasis pendekatan gaya belajar materi gaya dalam pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Repository.Upi.Edu*.
- Usman, A., Dewi, N. K., Indraswati, D., & Mataram, U. 2023. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*. 3(1), 1–7.
- Uyun, Q. 2022. Pengembangan Media E-Book Audio Visual Menggunakan Flipbook Materi Trigonometri Kelas Xi Ipa Berbasis Hybrid Learning. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.827>

