

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N. (2022). Pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi *fliphtml5* dengan bantuan *powtoon* pada materi himpunan kelas VII SMPN 1 palopo, 1, 14–42.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. di PT.Rajagrafindo Persada.
- Ashari, P. (2024). Pengembangan *e-modul* berbasis *heyzine flipbook* pada mata pelajaran otomatisasi humas dan keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Asri. (2017). Pelaksanaan pembelajaran pelayanan prima pada kelas X *The Imlementation Of Prime Services Learning In Grade X Of Boutique*. 1, 1–12.
- Baijuri, A. (2018). Media pembelajaran geografi kelas XI Ma Al Falah pesanggrahan berbasis android. *Journal stt stikma internasional*, 8(1), 23–31.
- Damayanti, A. N., & Raharjo. (2020). *The validity of interactive flipbook in human respiration system to train critical thinking skills of class xi senior high school students*. *Bioedu: berkala ilmiah pendidikan biologi*, 9(3), 443–450.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan ajar digital sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh dan mandiri, pengembangan bahan ajar mata kuliah teori graf. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063.
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* untuk pembelajaran materi ruang lingkup administrasi kepegawaian. *edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212.
- Ilham, M. (2018). Evaluasi pelaksanaan program indonesia pintar (pip) *evaluation implementation of smart indonesian program (sip)*. prodi pendidikan teknik elektro, 8(5), 399–409. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/elektro>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Kurniasari, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan model discovery learning pada materi trigonometri SMA Negeri 1 pangkalan kerinci. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(1), 1–10.
- Madaniyah, S., Pangesti, L., Handajani, S., & Romadhoni, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* maker pada mata pelajaran tata hidang *american service* di SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Tata Boga*, Vol 11(3), 105–115.

- Mahya, N. Z. (2023). Pengembangan digital *flipbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi gaya dan gerak bagi siswa kelas IV mi miftahul ulum banjarsari.1-112.
- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan media pembelajaran prezi menggunakan pendekatan saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4344>
- Permendiknas. (2006). Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. 1-48.
- Perwira, M., Irawati, D., & Arab-latin, P. T. (2018). Loyalitas nasabah pada produk funding program diploma III manajemen perbankan syariah fakultas ekonomi dan bisnis islam institut agama Islam Negeri (iain) Purwokerto.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Simanjuntak, S., Riris, A., Amalia, E., Kurniasari, R., & Rainy, S. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan 1.2.3.4. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.
- Subagiarta, W., Sindu, I. P., & Divayana, D. G. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi kombinasi 2d dan 3d, simulasi sistem peredaran darah manusia pada kelas VIII di SMP. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (karmapati)*, 11(1), 93–103.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *In ALFABETA*.
- Sugiyono, D. (2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *In ALFABETA*.
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas penggunaan bahan ajar *flipbook* dengan *platform google classroom* dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Tanoto, M. D. (2023). Pengembangan media video pembelajaran brownies batik truntum khas surakarta.
- Zahwa, Achlikul, Feriska, Syafi'i, & Imam. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zannah, U. M. (2022). Pengembangan *flipbook* berbasis *hypermedia* pada materi getaran di MTS Negeri 2 Pati. <https://doi.org/perpustakaan iain kudus>