

DAFTAR RUJUKAN

- Adjii, K. 2019. Instrumen penilaian kedisiplinan siswa sekolah menengah kejuruan. *In Assessment and Research on Education*. 1(1).
- Anggraini, Faridah, & Yelfi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah *Bakery*. *Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(3), 91–96.
- Arfika, Adillah, Purba, & Yus. 2023. Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1, 84–88. <https://doi.org/10.47709/geci>
- Arifiyanti, D. P., Widiartini, N. K., Angendari, D. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Wajah Sikatri Pada Konsentrasi Tata Kecantikan Kulit Dan Rambut di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Bosaparis : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14(2), 55–64. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v14i2.65841>
- Ariyanto, E. W., Handajani, S., Sutiadiningsih, A., & Widagdo, A. K. 2023. Pengembangan E-Modul Untuk Kompetensi Dasar Menerapkan Plain Cake Bagi Siswa SMKN 1 Cerme Gresik. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 169–182. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i3.290>
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., & Genua, V. 2023. *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. 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, 2565–2576.
- Basyofi, D. P. T., Nurjanah, N., & Wahyuni, W. 2024. *Interactive E-Book Development of Food Ingredients Cutting Methods for Vocational High School Culinary Arts Freshmen Using Flip PDF Corporate* (pp. 1326–1332). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_188
- Cahyani, G., Enawaty, E., Erlina, Muharini, R., & Ulfah, M. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Bioteknologi di SMPN 1 Jagoi Babang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3004–3017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6095>
- Derrydamawati, Handajani, Purwidiani, & Pangesthi. 2024. Pengembangan e-Modul Berbasis Heyzine *Flipbook* pada Materi Peralatan Dapur untuk Siswa Kuliner Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1723–1730. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2501>

- Emilia, E., & Rassy, R. P. 2024. *The Development of Food Entrepreneur e-Module Using Flipbook* (pp. 113–118). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-232-3_16
- Erniasih, Panti, R., & Suriani, M. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 2 Singaraja*.
- Fikriansyah, Maliki, Salendu, & Fadillah. 2023. *Flipbook sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital: Mempersiapkan Pendidikan Menghadapi dan Memfasilitasi Pembelajaran Abad 21*. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 221–229. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.369>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hanjowo, Athahirah, Saputra, Al-Farisi, & Rozaq. 2023. Peran Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *Jurnal Ekonomi - Teknik*, 2(5), 423–428.
- Hariono, T. I., Handajani, S., Miranti, M. G., & Pangesthi, L. T. 2024. Pengembangan E- Modul Coklat Praline Berbasis Flip Pdf Professional Bagi Siswa SMK Kuliner. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–7. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.750>
- Hartawati, N. P., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. 2022. Pengembangan Modul Perawatan Kulit Wajah Dengan Teknologi. *Jurnal Bosaparis*, 13(3), 161–171. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i3.53279>
- Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, Tahrim, & Anwari. 2021. *Media Pembelajaran*. Irawan, R. 2022. *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran Penerbit*.
- Johan, Iriani, & Maulana. 2023. Penerapan Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. In *Jurnal Pendidikan West Science* 1(6). Juni.
- Mardiana, R., & Harti. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5062–5072. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2946>
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, W., Sudatha, W., & Sudarma, K. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–45.
- Nariswari, N. P., Hidayat, S., & Hariz, A. R. 2022. Pengembangan *E-Flipbook* Materi Perubahan Lingkungan Berbasis Literasi Lingkungan Sebagai

Sumber Belajar Biologi Pada Siswa SMA/MA. *National Conference Of Islamic Natural Science*, 2, 81–94.

Ningrum, I. D. W., Chayati, I., & Lastariwati, B. 2025. *The Development of Flipbook Based Learning Media on Indonesian Soup and Soto Materials at BOPKRI 2 Yogyakarta*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-360-3>

Nugroho, H., & Suhud, U. 2016. *Penerapan Pengembangan Teori Technology Acceptance Model (TAM) Dan Motivasi Terhadap Intensi Mahasiswa di Jakarta Untuk Menggunakan Tablet*.

Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*.

Pahrijal, Priyana, & Sukini. 2023. Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. In *Jurnal Pendidikan West Science*. 1(9).

Prasasti, R. D., & Anas, N. 2023. Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>

Prisila, Riska, & Kandriasari. 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>

Purwanti, I. M., Purwidiani, N., Pangesthi, L. T., & Handajani, S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Melalui Flip Pdf Pada Materi Mengolah Kue Traditional Indonesia Program Keahlian Kuliner SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 218–239. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v2i3.3101>

Putra, P. A. P., Marsiti, C. I. R., & Masdarini, L. 2025. Pengembangan Media Video Pembelajaran Chiffon Cake Motif Zebra Pada Mata Kuliah *Pastry*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 93–102.

Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. 2021. Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>

Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. 76–91.

Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). *Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP*.

- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 470–477.
- Sari, & Atmojo. 2021. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542>
- Shoffa, S., Subroto, E., Astuti, W., Romadi, U., & dkk. 2023. *Buku Media Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Usman, Dewi, & Indraswati. 2023. Pengembangan Bahan Ajar E-*Flipbook* Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. In *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*. 3 (1).
- Velinda, Kurnianti, & Hasanah. 2024. Analisis Kebutuhan Media Digital *Flipbook* Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1308–1316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7325>
- Waisnawa, Arsani, & Sutarna. 2022. Pengembangan Jobsheet Berbasis Teaching Factory Dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut. In *Jurnal Sinestesia*. 12(2). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/162>
- Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wirayasa, I.D., Darmayasa, I.P., Satyawan, I.M. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. 8(1), 81-88
- Yahnan, M. S., Damiati, & Marsiti, C. I. R. 2024. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Tata Hidang Praktik Table Set-Up Russian Service Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

Jurnal Kuliner, 4(2), 105–117. <https://doi.org/10.23887/jk.v4i2.83291>

- Yunarzat, Rahmat, Nurindah, Nasir, & Kaune. 2024. Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media Pocket book digital Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. *Journal Of Social Science Research*, 4, 6960– 6971.
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. 2024. Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.

