

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, L., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 123–132. <https://doi.org/10.26740/etp.v4n2.p123-132>
- Fauzan, M. (2016). Pembuatan Electronic Book (E-Book) Bahasa Arab dengan Software Flip Book Maker. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*. Diakses pada 15 Oktober 2016 dari <http://prosiding.arab-um.com>
- Fauzi, N., Hidayati, N., & Elvita, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. *IJoLEC: International Journal of Learning and Educational Counseling*, 2(2), 215–225. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/IJoLEC/article/view/1435>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul., Juliana., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin., & Simarmata, J., (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M., (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung : Tahta Media Group
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 6(1), 186-198.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Laporan Transformasi Digital Pendidikan Menengah dan Kejuruan*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458-470.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusuma, H. Y., Prasetyo, A. R., & Nurhadi, D. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian untuk Siswa SMK*. Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya (SNBP) Universitas Negeri Semarang. <https://proceeding.unnes.ac.id/semnasbiologi/article/view/3928>
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePublish
- Lestari, M. D., & Santosa, M. H. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK. *Jurnal Edutech*, 8(1), 56–67. <https://doi.org/10.24853/edutech.8.1.56-67>
- Muallifah, Arina. (2020) Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS

- Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora. *SKRIPSI*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Muhammad, H. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mukaromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 7(3), 1-10.
- Mulyadi, D.U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D., (2016). Pengembangan Media *Flash Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 4(4), 296-301
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurdyansyah, (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Nurfauziah, S., Kurniawan, R., & Widiyanto, H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Informatika di SMK. *Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 44–52. <https://doi.org/10.1234/jppt.v3i1.5678>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lli, L., Purba, Bonaraja., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Prabowo. A., & Heriyanto. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 SEMARANG. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. 2(2), 1-9.
- Prasetyo, A. R., & Sundari, A. (2021). Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa SMK Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 298–306. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i3.43210>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty., Yanti., Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba. B., (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. doi:10.46229/elia.v1i2.307
- Putra, A. D., & Nasution, M. A. (2022). E-Modul Interaktif Berbasis Web Sebagai Solusi Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 22–30. <https://doi.org/10.21009/jtp.v14i1.25678>

- Ruddamayanti, (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Diakses pada 12 JANUARI 2019 dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Siva, A. N., & Evita, C. (2018). Rancangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Momentum dan Impuls. Diakses pada Juli 2018 dari https://www.researchgate.net/publication/326624295_Rancangan_Media_Pembelajaran_Modul_Elektronik_Berbasis_3D_PageFlip_Fisika_untuk_Materi_Momentum_dan_Impuls
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *INVOTEC*, 9(2), 101-116. doi:10.17509/invotec.v9i2.4860
- Supriyadi. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Matakuliah Sistem Multimedia. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 151-158.
- Syaodih, E., & Rahmawati, S. (2021). *Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar*. *Jurnal Risalah*, 32(1), 12–20. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/458
- Tahmidaten, L. & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1). 22-33
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K., (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*: Diakses pada tahun 2015 dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=idfk8WYAAAAAJ&hl=en>
- UNESCO. (2023). *Technology in Education: A tool on the road to achieving quality education*. Paris: UNESCO.
- Utari, R. (2012). Taksonomi Bloom: Apa dan bagaimana menggunakannya? *Pusdiklat KNPk*, 1–13. Diakses dari <https://adoc.pub/taksonomi-bloom-apa-dan-bagaimana-menggunakannya-oleh-retno-.html>
- Widodo, C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.