

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akhlaqul Karimah S, Churiyah M. Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik menggunakan Kvisoft Flipbook Maker berbasis Android. *J Ekon Bisnis dan Pendidik*. 2021;1(6):538-545. doi:10.17977/um066v1i62021p538-545
- Ambyah Harjanto et al. Bahan Ajar Tematik Integratif Kearifan Lokal Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Lentera J Ilm Pendidik*. 2021;14(1):173-184.
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arwansyah A, Russlan D, Hidayat N. Development of Advanced Material Economics Modules for Students of the Economics Study Program, Medan State University T.P. 2023/2024. *Cogniz J Multidiscip Stud*. 2024;4(6):209-223. doi:10.47760/cognizance.2024.v04i06.011
- Aryanti ED, Arief M. Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *J Ekon Bisnis dan Pendidik*. 2021;1(1):24-33. doi:10.17977/um066v1i12021p24-33
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Adila M, Safitri SS. Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya. *Criksetra J Pendidik Sej*. 2017;6(2):9. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5321>
- Bloom, Benjamin.S, (2014). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Brookfield, Stephen. (2000). *Adult learners, Adult Education, and the community*. Teacher Collage Press.

- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Damarsasi, D. G., & Saptorini, S. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Daryanto & Karim, S., 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2010). *Belajar Dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dewi K. Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Published online 2018.
- Dewi, dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Adab.
- Diani R, Asyhari A, Julia ON. Pengaruh Model Rms (Reading, Mind Mapping and Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasan Impuls Dan Momentum. *J Pendidik Edutama*. 2018;5(1):31. doi:10.30734/jpe.v5i1.128
- Djamarah, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dr. Rullie Nasrullah MSD. Materi Pendukung Literasi Digital. 217AD;(November):34. doi:10.13140/RG.2.2.17189.04321
- Evenddy SS, Hamer W, Pujiastuti H, Haryadi R. The Development of 3D Flipbook E-Learning Module of English Mathematics Profession. *IOP Conf Ser Earth Environ Sci*. 2021;1796(1). doi:10.1088/1742-6596/1796/1/012017
- Fauhah H, Rosy B. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *J Pendidik Adm Perkantoran*. 2020;9(2):321-334. doi:10.26740/jpap.v9n2.p321-334
- Febryananda IP, Rosy B. Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *J Pendidik Adm Perkantoran*. 2019;7(4):170-174. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/31396>
- Fitri SAR, Rahmat MY. Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto J Prim* 2024;7. <https://www.e-journal.my.id/cjpe/article/view/3788%0Ahttps://www.e-journal.my.id/cjpe/article/download/3788/2545>
- Fonda A, Sumargiyani S. the Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High

- School Students. *Infin J.* 2018;7(2):109. doi:10.22460/infinity.v7i2.p109-122
- Hayati S, Budi AS, Handoko E. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pros Semin Nas Fis SNF2015.* 2015;4:49-54. <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>
- Mardiana T, Hartati AS, Kunci K. Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Pros Ind Res Work Natl Semin.* 2022;13(1):13-14.
- Muhassanah N, Hayati A, Winarni A. The Effectiveness of Mathematics Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic. *AlphaMath J Math Educ.* 2022;8(2):131. doi:10.30595/alphamath.v8i2.13540
- Mulyaningsih NN, Saraswati DL. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *J Pendidik Fis.* 2017;5(1):25. doi:10.24127/jpf.v5i1.741
- Nurhayati, Eti (2016). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Parwati. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Pelangi G. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *J Sasindo Unpam.* 2020;8(2):79-96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pendidikan J, Indonesia A, Vol X, et al. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . X , No . 2 , Tahun 2012. *J Pendidik Akunt Indones.* 2012;X(1):66-77.
- Priwanto SW, Arif B, Fahmi S. Penerapan Pembelajaran dengan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker untuk Mata Kuliah Program Linier. *At-Taqaddum.* 2020;12(1):1. doi:10.21580/at.v12i1.4515
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspitasari R, Hamdani D, Risdianto E. Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma. *J Kumparan Fis.* 2020;3(3):247-254. doi:10.33369/jkf.3.3.247-254
- Putri RA, Uchtiawati S, Fauziyah N. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *Didakt J Pemikir Pendidik.* 2020;26(2):1. doi:10.30587/didaktika.v26i2.1468
- Ricu Sidiq, Najuah. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *J Pendidik Sej.* 2020;9(1):1-14.

doi:10.21009/jps.091.01

Rosyid, M. Z. (2021). *Prestasi Belajar (edisi 2)*. CV Literasi Nusantara Abadi

Rusmanto R, Rukun K. The Development of E-Learning Module Based on Project-Based Learning (PjBL) for Electric Motor Installation Course. *J Educ Res Eval*. 2020;4(2):181. doi:10.23887/jere.v4i2.24608

Sandika. Journal Research and Education Studies. *Invention*. 2021;2(2):3.

Saparina M, Suratman D, Nursangaji A. Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas Viii Smp. *J Pendidik dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 2020;9(9):1-11.

Sari WN, Ahmad M. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 2021;3(5):2819-2826. doi:10.31004/edukatif.v3i5.1012

Setyawan A, Faqih FI. Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didakt J Pendidik dan Ilmu Pengetah*. 2023;23(1):122.

Simbolon M, Hidayat D, Santika T. Hubungan lingkungan belajar dengan hasil belajar warga belajar paket b di pkbm sultan hasanudin kabupaten bekasi. 2023;6(September):296-302.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.

Song L, Hill JR. A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments. *J Interact Online Learn*. 2007;6(1):27-42.

Sriyono, Heru. (2015). *Bimbingan dan Konseling Belajar bagi Siswa di Sekolah*. Depok: Rajawali Pers.

Sudjana (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo

Sugiyono, (2013), *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*, Alfabeta, Bandung

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:alfabeta
- Suhery, Putra T, Jasmalinda. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *J Inov Penelit*. 2020;1(3):1-4.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sumarmo U. Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana dikembangkan pada Peserta Didik Oleh: Utari Sumarmo, FPMIPA UPI. *Academia.edu*. 2002;(1983):1-9.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susanti ED, Sholihah U. Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE J Pendidik Mat*. 2021;3(1):37-46. doi:10.32938/jpm.v3i1.1275
- Tasbihah, N. L., & Suprijono A. Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialekt Pendidik Ips*,. 2021;1(1):16-25.
- Tri Wulandari, Adam Mudinillah. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *J Ris Madrasah Ibtidaiyah*. 2022;2(1):102-118. doi:10.32665/jurmia.v2i1.245
- Widiana FH, Rosy B. Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 2021;3(6):3728-3739. doi:10.31004/edukatif.v3i6.1265