

## DAFTAR PUSTAKA

- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219-232.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234-244.
- Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook sebagai media belajar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Azizah, V. N., & Pudjiastuti, W. (2021). Media pembelajaran ilustratif e-book tipe flipbook pada materi sistem imun untuk melatih kemampuan membuat poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40-51.
- 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.
- Septianto, T., Mahsunah, E., & Murni, A. W. (2022). Perspektif Guru: Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook untuk Diterapkan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3691-3698.
- Rahman, F. Y., Karyadi Putra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87-93.
- Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMP. *Jurnal Derivat*, 8(1), 61-71.

- 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).
- Maulidina, M. A., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Wardani, P. D. K., Nurtamam, M. E., & Rozie, F. (2021). Pengembangan Lagu Edukasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Edutainment di Kelas V SDN Keleyan 1 Socah.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi “Quizizz”. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. U. (2022). Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354-363.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4392-4404.
- Pakpahan, R. B., Leksono, S. M., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Learning Cycle 7E Berbantuan QR Code Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Tema Air Tercemar Menjadi Bersih. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 371-378.
- SINTA, Y. S. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS QR-CODE (BARCODE SCANNER) PADA TEMA GERAK DASAR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Yulhavisda, W. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis QR Code Materi Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 4 Tumpang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip builder: Pengembangannya pada media pembelajaran matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115-127.
- Agustin, E. C., Kusumajanto, D. D., Wahyudi, H. D., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing (Studi pada kelas x bisnis daring dan pemasaran SMKN 1 Turen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 1(5), 470-478.
- Septiana, G. A. N., & Thohiri, R. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP BUILDER BERBASIS*

PROBLEM SOLVING MATA KULIAH PERPAJAKAN PRODI PENDIDIKAN EKONOMI UNIMED. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 119-130.

- Saputra, A., Jamilah, J., & Muchtadi, M. (2023). Pengembangan Aplikasi E-Flip Builder Berdasarkan Pedagogic Knowledge (PK) Pada Materi SPLDV Kelas X SMA Negeri 1 Marau Pulau Borneo. *Journal of Creative Student Research*, 1(1), 427-440.
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Sd. *Scholastica Journal*, 2(2).
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia melalui penerapan model discovery learning dan media video dalam kondisi pandemi covid-19 bagi siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210-215.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi bahasa indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59-66.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.