

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. P., Sompie, S., & Paturusi, S. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 303-314, doi: <https://doi.org/10.35793/jti.15.4.2020.31447>.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal TEKNODIK*, 23(02), 99-109.
- Annauval, R. A., & Ghofur, M. A. (2021). Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5), 2114-2122. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/761>.
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (*Mobile Learning*) Berbasis Android. *SNP2M: Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Tangerang*. 115-124.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Jurnal Thabiea*, 2(2), 95-104.
- Ashari, S. E., & Wisanti. (2021). Kelayakan Teoretis Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) LUMUT Berbasis Literasi Sains Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 10(1), 95-101.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2017). *Standar Penilaian Buku Ajar dan Modul Ajar*. Jakarta: BSNP.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Bujuri, D., A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontektual. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 184-197).
- Buyung. (2018). Penembangan Bahan Ajar pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(3), 509-517.

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43, doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Damayanti, E., & Purnomo, W. (2013). *Pemrograman WEB Semester 1*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadilah, L. N., & Sulistyowati, H. (2022). Keefeektifan dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar e-Modul Berbasis Aplikasi Flip PDF Corporate. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4014-4024.
- Fahmi, S., & Wulandari, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Bagi Guru SD Muhammadiyah Wanadadi Banjarnegara. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 3(1), 1045-1049.
- Gea, K. M., Rangkuti, Y. M., & Minarni, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Gadjah Mada. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(2), 2270-2285.
- Hidayati, N., & Muhammad, H. N. (2013). Respon Guru Dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Yang Dilakukan Dengan Pendekatan Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 104-106.
- Janto, H., & Purwandari, N. (2022). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas Satu Di Sdit Al-Kautsar Cikarang Berbasis Multimedia. *KALBISIANA: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis Kalbis*, 8(1), 132-146.
- Kadir, I., & Nurabdiansyah. (2015). Karakteristik Tipografi Pada Desain Iklan Komersial Majalah Makassar Terkini Edisi Januari-DesesMBER 2014. *Prosiding Seminar Nasional*, 141-150.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). [online]. Retrieved from <https://kbbi.kemendikbud.go.id>
- Kemendikbud. (2016). *Matematika: Buku guru/Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan* (Rev. ed.). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiriyah, S., Rahayu, S., Cahyadi, S., Istiani, A., Andelisa, I., & Mutoharoh, N. (2022). Adaptasi Teknologi Melalui Penyusunan E-Modul Dengan

- Menggunakan *Flip Pdf Corporate Edition*. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 109-115.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lilis. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 156-168.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326.
- Maknolia, Y., & Hidayat, D. (2020). Respon Masyarakat Terhadap Bantuan Pemerintah Selama Covid-19 Di Kota Bandung. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1-7.
- Mangei, F. A., Komariyah, L., & Goma, E. I. (2021). Respon Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Sendawar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Online Pada Bidang Studi Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 155-163, doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpg.v9i3.32646>.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189-2198.
- Munawar, B., Hasyim, A.F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310-321.
- Nenohai, J. A., Sudirman., Naat, J. N., & Sarifudin, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Pokok Ikatan Kimia untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal Beta Kimia*, 2(1), 41-50.
- Noviafitri, S., Somakin., & Hartono, Y. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Sudut Kelas VII. *Jurnal Elemen*, 2(2), 179-192.
- Nurfadilah, U. & Suhendar, U. (2018). Pengaruh Penggunaan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Topik Garis dan Sudut. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 99-107.

- Nurfauziyah, S., Marjono., & Sugiharto, B. (2015). Penerapan *Guided Inquiry* Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Biologi Di Kelas XI IPA SMA Al-Muayyad Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Prosiding, Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi*. Solo: Fkip UNS
- Nurhidayati, A., Putro, S. C., & Widiyaningtyas, T. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan E-Modul Berbasis Flipbook Dibandingkan Berbantuan Bahan Ajar Cetak Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Siswa SMK. *Jurnal Teknologi, Kejuruan, dan Pengajarannya*, 41(2), 130-138.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information technology Engineering Journals)*, 2(1), 3-9.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(2).
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974, doi: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Putri, W., A., & Slamet, L. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10799-10813.
- Ramadhani, A., & Prahmana, R. C. I. (2019). Desain Pembelajaran Garis dan Sudut Menggunakan Jam Dinding Lingkaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *JRPM: Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 4(2), 85-101, doi: <https://doi.org/10.15642/jrpm.2019.4.2.85-101>.
- Rayanto, Y., H. & Sugiyanti. (2020). Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek. [e-Book]. Retrieved from: https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=page&q&f=false

- Rizki, S. & Linuhung, N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontektual dan ICT. *Jurnal Aksioma*, 5(2), 137-144, doi: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>.
- Romadhona, R.H.F. (2017) Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Salutpada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(6).
- Sariffudin, S. (2021). Penerapan Bimbingan Klasikal dengan Metode Brainstorming atau Curah Pendapat untuk meningkatkan Pemahaman Konseli Generasi Z Pada Topik Dampak Smartphone dan Media Sosial di Kelas XII MIPA.1 Semester 1 SMAN 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 305-315, doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.80>.
- Setiawan, R. D. (2016). Pengembangan Media *Macromedia Captivate* Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggunakan Alat – Alat Ukur Multimeter Kelas X Di SMK Negeri 2 Lamongan. *JPTM: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5(2), 7-13. Retrived from: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/index>
- Sovian, I., Supratman., & Lestari, P. (2023). Pengembangan *DIGIBOOK* Bangun Ruang Sisi Lengkung Berbasis *Flip Pdf Professional* Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jumlahku: Jurnal Matematika Ilmiah*, 9(1), 99-120.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip PDF Professional* Pada Materi Alat-Alat Optik Di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145-152, doi: <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: ALFABETA.
- Sunarti, S., & Rusilowati, a. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan *Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics*. *UPEJ: Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 284-290.

- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flip PDF Corporate* Pada Materi Luas dan Volume Bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-46, doi: <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>.
- Wahyuni, R., & Irawan, Y. B. (2019). Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II Jambi. *JIK: Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 20-26, doi: <https://doi.org/10.33060/JIK/2020/Vol9.Iss1.152>.
- Widiyanti., Tuwoso., Marsono., Riza, F., & Febrianti, R. (2021). Pemanfaatan Pembuatan Ebook Berbasis *Interactive Flip Book* Bagi Guru SMK Cendika Bangsa Kepanjen. *Jurnal Graha Pengabdian*, 3(2), 126-135.
- Zinnurain. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flip PDF Corporate Edition* Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132-139, doi: <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.546>
- Zuliana, L., Yunarti, Y., & Sulistiowati, D. L. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Konstektual Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *LINEAR: Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 174-185.