

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). *Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada*. 6(1), 80–88.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Armisha, V.D. Abidin, M. R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik*, 3(1), 30–43.
- Candra, M. A., Enjeladinata, V., & Rizky Widana, M. (2023). Eksistensi Makanan Tradisional Di Tengah Gempuran Makanan Korea. *Prosiding Seminar Nasional*, 352–361.
- Desthi. (2019). Hubungan Asupan Makan Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Peleton Inti Smp N 5 Yogyakarta. 04 Juli, 9–47.
<http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/1333/>
- Destiani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisis Matematis. *Respository Raden Intan*, 1–23.
- Dewi, A. A., Sidoarjo, U. M., Astuti, R., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Analisis Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 11, 195–210.
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Febriyani, R., Siregar, M. H., & Bohari. (2024). The Effect of Nutrition Video on Knowledge and Attitudes about Balanced Nutrition in Students of SMAN 4 Serang City. *Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas*, 5(1), 106–111.
- Hartanti, A., Harwati, R., & Arswinda, A. (2024). Hubungan Pengetahuan Tentang Nutrisi Dengan Status Gizi Pada Remaja Putri Kelas Vii Di Smp N 3 Boyolali. *Jurnal Cakrawala Keperawatan*, 01(02), 134–145.
- Icha Mayrani Purwanti, Niken Purwidiani, Lucia Tri Pangesthi, & Sri Handajani. (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/10.55606/jubpi.v2i3.3101>
- Isromia, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran E-Learning Berbantuan Linktree Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Kelas VI MIN 1 Kota Surabaya. In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).
- 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.

- Jatmikowati, T. E., Nuraini, K., Winarti, D. R., & Adwitiya, A. B. (2023). Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembiasaan Makan Makanan Sehat pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1279–1294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3223>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Riskendas 2018. *Laporan Nasional Riskendas 2018*, 44(8), 181–222. [http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK%20No.%2057%20Tahun%202013%20tentang%20PTRM.pdf)
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniasari, W., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024). Pengaruh Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Makanan Khas Kendal Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *4(4)*, 391–403.
- Lestari, R.T, Adi, E.P, Soepriyanto, Y. (2019). *INTERAKTIF Rina Tiya Lestari 1 , Eka Pramono Adi 2 , Yerry Soepriyanto 3*. 71–76.
- Madina, N. P., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Book Creator Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19012>
- Mahastri, A. N., Samuel, A. U., Tambani, A., Maramis, J. B., Novita Mahastri, A., & Udi Samuel, A. (2022). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bakso Campur Di Manado the Effect of Work Discipline and Work Culture on Employees Work Performance of Bakso Campur in Manado. *2030 Jurnal EMBA*, 10(4), 2030–2039.
- Masril, M., Hendrik, B., Fikri, H. T., Firdaus, F., & Awal, H. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 912–917. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2974>
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12. <https://bookcreator.com/>
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023).

- Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurul Aswar, Pipi Silpia, F. Z. (2024). *Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 4(2), 1497–1508.
- Pulungan, A. H. (2021). The Use of Interactive Learning Media for Teachers in Rural Areas. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 524–532. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1705>
- Putra, L. D., Thasia, A., Istinawaro, N., & Ulayya, N. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa. *Kappa Journal*, 7(2), 319–325. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i2.20961>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekhyusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 135–142. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>
- Ramadhan, R. S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Vidio Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Cendikia*, 2(6), 415–420.
- Ratnasari, E., Sucipto, K. (2024). *Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif dengan QR-Code untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar*. 09(September), 542–546.
- Rayanto, Y. H. S. S. (2020). *Applying Obejectivist Instructional Design of Addie Model on Learning Reading Comprehension*. 477(Iccd), 795–799. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.175>

- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Riana, Waruwu, A., & Harefa, N. A. . (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19. In R. Hartono (Ed.), *CV WIDINA MEDIA UTAMA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sinta, D., Selvie, S., & Riodinar, H. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. ... *Pengabdian Masyarakat Dan ...*, 2(1), 382–388. <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/299%0Ahttps://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/download/299/221>
- Sugiyono. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 301. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->
- Sutrisno, Pratiwi, D.C., Istiqomah, Baba, K.J., Rifani, L.E., Ningtyas, M. A. (2018). Edukasi Bahaya Junk Food (Makanan dan Snack) dan Jajan Sembarangan di kalangan Remaja. *Journal of Community Engagement in Health*, 1(1), 14–16. <https://doi.org/10.30994/10.30994/vol1iss1pp16>

- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Wibisono, Arif; Wijayanto; Menarianti, I. (2017). *Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Andorid*. 388–394.
- Yuniritha, E., & Sulistyowati, Y. (2021). *Buku Metabolisme Zat Gizi Yenni Eva*. November, 5–7. https://www.researchgate.net/publication/356189471_BUKU_METABOLISME_ZAT_GIZI_YENNI_EVA