

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V. In *Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Amni, S., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan E-book Berbantuan Aplikasi Heyzine Flipbooks Untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pendidikan Pancasila Di Kelas III Sd. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 2135–2146.
- Anggraini, Y. D. (2020). The Development of Learning Media Novelmatika e-Book to Improve Statistics Concepts Understanding: The Development of Learning Media Novelmatika e-Book. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan*, 1, 35–48. <https://jurnal.pgrisultra.or.id/ojs/index.php/ja/article/view/4>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Astiti, N. Y., Fadiawati, N., & Tania, L. (2016). E-book Interaktif Sifat Koligatif Larutan Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 5, 320–333.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Carreon, J. R. (2018). Livelihood Education Exploratory. *International Journal of Educational Technology*, 5(2), 19–25.
- Ebied, M. M. A. ., & Rahman, S. A. A. R. (2015). The Effect of Interactive E-book on Students' Achivement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 71–82. [www.iiste.org](http://www.iiste.org)
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>

- Halik, A. (2019). Manajemen Pembelajaran Berbasis Islam. In *Global Research and Consulting Institute (Global-RCI)*.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4(1), 22–39. <http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423>
- Humairoh, F., & Wasis. (2015). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat) pada Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 04(02), 69–75.
- Kristianta, W. A., Fitrotun, N. A., & Bariyah, I. Q. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPA Di SD Pada Sistem Pernapasan Manusia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 6287–6295.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Lestari, R. T., Pranomo, E., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book Interaktif. *Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 1(1), 71–76.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran. *Islamic Education Journal*, 1–8.
- 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. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12. <https://bookcreator.com/>
- Muzakir, T. A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif E-Book Berbasis Web Menggunakan Book Creator Pada Materi Eekosistem Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Sarjana Thesis, UIN Sunan Gunung Djati.*, 75(17), 399–405.
- Nafiah, M., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 935–944. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Prasetyo, A. W. (2017). *Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka Di Smk Negeri 11 Semarang*. 1–173. <https://lib.unnes.ac.id/29659/>

- Pratiwi, U., & Fasha, E. F. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Hots Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 123–142. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.330>
- Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo. (2020). Development of Learning Tools with a Differentiation Model Using Book Creator for BIPA Learning in Classes with Diverse Abilities. *Jurnal Education and Development Institu*, 8(4), 310–319.
- Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>
- Rezeki, S., & Ishafit. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Atas Kelas Xi Pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29–34. <https://doi.org/doi.org/10.21009/1.03104>
- Ridha, S., Putri, E., & Kamil, P. A. (2019). Desain Model Konseptual Bahan Ajar SIG Berbasis Spatial Thinking Puspita Annaba Kamil STKIP Al-Washliyah. *Jurnal Georafflesia*, 4(2), 111–126. <https://journals.unihaz.ac.id/index.php/georafflesia>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 100–109. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80.
- Santi, D., Sugiarti, T., & K, A. I. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Lingkaran Kelas Viii Smp. *Kadikma*, 6(1), 85–94.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiantoro, B. (2015). Pengembangan Qr Code Scanner Berbasis Android Untuk

- Sistem Informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Telematika*, 12(2), 134–145. <https://doi.org/10.31315/telematika.v12i2.1410>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Alfabeta* (Vol. 3).
- Sugiyono, Sutarman, & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (Cbt) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.917>
- Utomo, B. A., Yelianti, U., Muswita, & Wicaksana, J. E. (2018). Pengembangan E-Book Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Struktur Tumbuhan Development of Mobile Learning Ebook for Plant Structure Course. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 95–106. <http://dx.doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v11i2.23814>
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR ( QUICK RESPONSE ) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 66–82.
- Yahya, M. (2018). Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia Disampaikan pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar Tanggal 14 Maret 2018. *Orasi Ilmiah Professor Bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan*, 1–25.