

DAFTAR PUSTAKA

- Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas x iis 1 sma negeri 2 kota sungai penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1) 461.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan MultimediaE-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembangkerang*, 30.
- Andani, Tiya, dkk. (2022). ANALISIS VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI GELOMBANG BUNYI DI SMA. *Kumparan Fisika*.
- Andy, P. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 124.
- Arimbi, A. P., & Pramesti, D. I. (2020). Pengembangan Ebook “Zero Waste Lifestyle” Berbasis Islam Sains pada Materi Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Hidup untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah (MA). *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 2, 508.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Jurnal Halaqa*, 36.
- Damariswar, Rian, KarimatusSaidah. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 201.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 102.

- Fitri, E. R. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker* 281-291.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal wawasan keislaman*, 6(2), 70.
- Hanikah, dkk. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 7353.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, Bertikaria Laoli. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia. *Jurnal Edumaspul*, 986.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran* . Klaten, Jawa Tengah: CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Husnul, H. (2018). Arsitektur Rumah Ulu Ogan. *Jurnal Arsitektur NALARs*, 17(2), 133.
- Jamun, Y. M. (2018). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missi*, 50.
- Janah, Nurhis Natul. dkk. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Flip PDF Professional pada Tema 9 Subtema Kegiatan Berbasis Literasi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Kurniasih, E., Masduki, L. R., & Agustina, D. A. (2017, February). Prototipe Media Kocerin (Kotak Cerdas Interaktif) Berbasis Pendidikan Karakter di Taman Kanak-Kanak. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp.281).
- Kurniawati, J. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *jurnal Komunikator*, 55.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 19.
- Makdis, N. (2020). PENGGUNAAN E-BOOK PADA ERA DIGITAL. *Al-Maktabah*, 80.
- Malabay. (2016). PEMANFAATAN FLOWCHART UNTUK KEBUTUHAN DESKRIPSI. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21.

- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2),131.
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty, Senyelda Destyany. (2011). IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK. *Jurnal Informatia*, 6.
- Nurjamilah, E., Rustini, T., & Herlambang, Y. T. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK KERAGAMAN RUMAH ADAT DI INDONESIA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(8), 1055.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Oktarina, S. O. S., Oktavia, M., & Pratama, A. (2022). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1642.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*.72.
- Pertiwi, N. P. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2). 402.
- Prastya, Alvin Aldo, Harlin, Darlius. (2019). Pengembangan Petunjuk Praktikum Pada Mata Kuliah Kinematika Dan Dinamika Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5.
- Pratama, Y. (2019). Rumah Limas: Refleksi Sejarah Akulturasi Kebudayaan Masyarakat Sumatera Selatan. *Jambura History and Culture Journal*, 1(1), 28.
- Rahmadani, I. I. (2021). KARAKTER ARSITEKTUR RUMAH ULU DI TEPIAN SUNGAI KOMERING. *Journal of Architecture*, 26.

- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. Gusti Made. 2012. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA*, 131.
- Rifaldi, E., Aji, P., & Aditya, B. R. (2017). Aplikasi Android untuk Berbagi Ebook di Lingkungan Telkom University. *eProceedings of Applied Science*, 3(2). 626.
- Riono, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 121.
- Ruhat, N. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1-2.
- Rusdiana, Mira Ayu, Wulandari. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 56.
- Sary, R. K. (2015). RUMAH LIMAS PALEMBANG “WARISAN BUDAYA YANG HAMPIR PUNAH”. *Berkala Teknik*, 5(2), 860.
- Setiawan, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV di MIN 1 Jombang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- 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 Desember), 145.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 3.
- Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Penguembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, L. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Software FlipBook maker Materi Peninggalan Megalitik Di Pasemah Dalam Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kuno Di FKIP Universitas Sriwijaya. *el-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 14.

Wahidin, R. (2019). APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED RELITY. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 268.

Wahyudi, N. P. (2022). Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 402.