

DAFTAR PUSAKA

- Adha, & Refianti. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 2(1), 1-10.
- Afrianti & Musril. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6 (2), 22-27
- Akbar. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarnya Offset.
- Aliyah. (2022). Pengembangan Pembelajaran Pai Berbasis Modul. *Kasta*.
- Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi.
- Amanullah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digitalguna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Pembelajaran*.
- Ambita, Zawawi, & Suryati. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Bangun Ruang. *Didaktika*, 28(1).
- Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415 - 2422.

- Anggun. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik(E-Modul).
Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1), 145 - 156.
- Aswirna, Prima, & Ritonga. (2020). *Development Of Discovery Learning Based E-Book Teaching Based On Kvisoft Flipbook Maker On Science Liteartion In Man 2 Padang Pariaman. Jurnal Studia Islamika*, 11(2).
- Ayuardini. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Pembahasan Biologi. 4.
- Bidasari. (2017). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa Pada Konten Quantity Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1).
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasisaddie Model. *Halaqa*, 3(1).
- Cahyani, Fuadiah, & Sumilasari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbookmatematika Materi Bangun Datar Kelas Ivsekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 488 - 499.
- Daely. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xi Sma. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanu*, 8(2), 11- 304.
- Damayanti, & Sakinah. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas Iv Sd Desa Laut Dendang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 137 - 141.

- Daniyati, Saputra, Wijaya, Septiyani, & Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Reserch*, 1(1), 282 - 294.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhani, Rahma, & Syuhada. (2022). Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning*. 4(1).
- Faujiah, Septiani, Putri, & Setiawan. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3, 2.
- Fauzan. (2021). Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 643-654.
- Febriani. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan Rpg Maker Mv Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teori Dan Riset Matematika*, 1, 172–180.
- Feriyanti. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa Sd. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengembangan*, 6(1), 1 - 12.
- Fitri. (2019). Pengembangan E-Modul Menggunakan 3d Pageflip Professional Pada Materi Momentum Dan Impuls Sma/Ma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Fisika*.

- Ginting, & Ritonga. (2022). Peningkatan Kemampuan Dasar Mengenai Menghitung Menulis Dan Membaca Pada Kelompok Belajar Anak Keluruhan Titipapan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 31-37.
- Goldschlag, Kim, & Kristin. (2019). Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 89-99.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hardiansyah. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Teknologi*, 14(1), 65 - 72.
- Hasratuddin. (2022). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Hobri. (2022). *Matematika*. Jakarta Selatan: Kemdikbud.
- Huda. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Indriyani. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. (1).

- Ira, Rini, & Rahmat. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook ipa berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnalbasicedu*, 6(5).
- Irkhamni, Indika, Izza, Salsabila, & Hidayah. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127 - 34.
- Irmaningsih, Putra, & Netriwati. (2021). Mengupas Materi Dan Soal Bangun Datar Smp. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Ismail. (2018). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau Dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 88 - 181.
- Juliani, Retno, & Ibrahim. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 20-26.
- Juniawan, Miharja, & Mashiro. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Lingkaran Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas Viii Di Madrasah Tsanawiyah. *Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*, 6(1).
- Kamalia, & Ruli. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar. *Jes-Mat*, 8(2).

- Kustini. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pangkalpinang.
- Kurniawan. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer pada Materi Himpunan dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII.
- Laili. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jjip*, (3).
- Maharcika. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *Pendasi*, 2.
- Mahdiyah. (2019). Pengembangan Modul pembelajaran Sanggul Modern. *Jurnal Ilmiah Wahana Indonesia*(3).
- Malik. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Dan Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pasundan Journal of Mathematics Education*. 11(1).
- Maryam. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Open Ended* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas Viii. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 2579-7646.

- Masitoh. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sd. *Jurnal Belaindika*, 1.
- Maulida. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2).
- Muluki. (2020). Analisis Kualitas Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Mi Radhiatul Adawiyah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1).
- Mulwanti. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Maker Pada Materi Matriks Untuk Siswa Sma. *Jpdk*, 4(1).
- Nafisah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Flipbook Maker Di Madrasah Aliyah Al Hikmah Pasrujambe Lumajang Tahun Pelajaran 2021/2022.
- Najuah, Lukitoyo, & Wirianti. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nctm. (1989). *Curriculum And Evaluation Standards For School Mathematics*. . Reston, Va: The National Council Of Teachers Of Mathematics, Inc.
- Ningrum, & Budiarto. (2016). Miskonsepsi Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar Segiempat Dan Alternatif Mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5).

- Ningtyas, Triwahyuningtyas, & Rahayu. (2020). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas Iii. *Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 4.
- Nisa, Mujib, & Putra. (2020). Efektivitas E-Modul Dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 13 - 35.
- Nurfadilah, & Hakim. (2020). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1214-1223.
- Octaria, D., Wulandari, S., & Mulbasari, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Builder Berbasis Contextual Teaching and Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 389-402.
- Permeganti. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Sd Pangkalan Mencari Volume Bangun Ruang Berbantuan Perangkat Lunak Geogebra. *Journal On Education*, 2, 1.
- Puspasari. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas Xi Otkp.
- Putri, Kaspul, & Arsyad. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem

Peredaran Darah Manusia Kelas Xi Sma. *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93-104.

Pritesh (2024). *Squeeze Growth*. diakses pada 27 Maret 2024,

<https://squeezegrowth.com/id/best-storyboard-software/>

Rahdiyanta, D. (2016). Teknik Penyusunan Modul.

Rahmadhani, Efronia, & Tasrif. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 6(1), 6-11.

Rahman. (2017). Development Of Teaching Material Using An Android. *Global Journal Of Engineering Education*. 19(1).

Ramadanti, Mutaqin, & Hendrayana. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pbl(Problem Based Learning) Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Smp. *Cendekia*, 5, 3.

Rini. (2021). *Buku Pintar Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Diva Press.

Riyanto, Dwi, & Aziza. (2020). Analisis Intensitas Belajar Terhadap Ketuntasan Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(4), 325 – 335.

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika- Inovatif*, 3(1), 59-72.

- Romadhona, & Yuandra. (2018). Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (Rpg) Pada Materi Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Tav Di Smkn 3 Surabaya . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Romayanti, & Handayani. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51-58.
- Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Sumedang: Literasi Nusantara.
- Sadiman. (2019). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers
- Safitri. (2015). Pengembangan E-Module Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Flipbook Makerpada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 1 -10.
- Sagala. (2024). Validitas E-Modul Berbasis Website Pada Mata Kuliah Paduan Suara: Studi Penelitian Pengembangan. *jipti*, 5(1)
- Sari, Dwi, & Novita. (2023). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa.

- Setiadi. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jisip*, 5(4).
- Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1 -14.
- Silva. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Di Sdn 2 Mantingan Jepara. *Mathema Journal*,4(2), 94 - 106.
- Simatupang. (2020). Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Survey Sederhana. *13*.
- Simbolon, & Sapri. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas Iv Materi Bangun Datar Disekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, 4.
- Sriyanti. (2020). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil. *Physics Education Journal*, 3(2), 69 - 75.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukasno. (2019). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sd.
- Sunantri, Suyatna, & Rosidin. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha Dan Energi. *Visipena*, 12(1).

- Sutama. (2021). Pengembangan E-Modul “Bagaimana Merancang Dan Melaksanakan Pembelajaran Untuk Memicu Hots Anak Usia Dini melalui Open Ended Play” Berbasis *Ncesoft Flip Book Maker*. *Jurnal Program Studi Pgra*, 7(1), 91 -101.
- Tambunan. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canvapada Materi Grafik Fungsi Eksponen Dan Logaritma. *Cendekia*, 7(2).
- Triandini. (2023). Komponen-Komponen Modul Ajar Kurikulum Merdeka (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3).
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Iams Sambas*, 5, 1.
- Unaenah. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Utari, W. M. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724 - 2734
- Wahyuningtyas. (2021). Desain Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana Dan Prasarana Kelas Ix Smkn Ngraho Bojonegoro. *Jpap : Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2).
- Wibowo . (2018). “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan

Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker

- Wulandari. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2).
- Yuniarti. (2022). Pengembangan Lks (Lembar Kerja Siswa) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Kelas V Di Sdn Sindurjan. *Journal On Teacher Education*, 4, 2.
- Zahwa. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*(1).
- Zukhrufa, Pertiwi, & Nabila. (2021). Pendampingan Mengajar Pada Kompetensi Membaca, Menulis, Berhitung Pada Masa Transisi Di SDN Pangulah Selatan III. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(6), 12-28.