

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir STAI Daru lKamal NW Kembang kerang*, 2580-3433.
- Ambarwati, C. P., Laila, N. F., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Communnity Development Journal*, 1921-1923.
- Amelia, A., Adnan, & Azis, A. A. (2022). Uji Praktis E-Book Berbasis Studi Kasus Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA. 160-174.
- Angga, P. M., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 93-106.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., & Belawati, A. P. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 291-298.
- Anindia, E. B., Asbari, M., & l Akmal, R. (2023). Solusi e-Book terhadap Pembentukan Moralitas Generasi Z? *urnal Manajemen Pendidikan*, 152-156.
- Anisa, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pembelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS . *Jurnal Logika*, 1-18.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. 1-8.
- Arimbi, A. P., & Pramesti, I. D. (2020). Pengembangan E-Book "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*, 507-511.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 12-27.

- Chyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, 35-43.
- Dr. Hasnul Fikri, & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Drs. H. Idad Suhada, M. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiqi, G. C., Sudatha, I. G., & Sukmana, A. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 33-48.
- Fahrizandi. (2019). Mengenal E-Book di Perpustakaan. *journal of Library and information Science*, 141-157.
- Fitriani, R. A., Aeni, N. A., Azizah, N. R., & Ramadhanty, R. A. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK BUDINKAH (BUKU DIGITAL INFAQ DAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 812-828.
- Hanika, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, A. M. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis E-Book di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7352-7359.
- Hapsari, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 2580-1147.
- Hasan, M., Milawati, Darodiat, Harahap, T. K., Tahrimi, T., Anwari, A. M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hayati, I. L., Suhono, & Sari, B. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Running Teks Berbasis Media Proshow. *Innovative Education Journal*, 29-43.
- Hutapea, R. M., Simanullang, P., Lubis, R., Simanjuntak, A. J., & Sinaga, A. (2023). Implementasi Kurikulum K13 Di SMA Swasta Trisakti Laguboti. *Journal Of Social Science Research*, 6882-6885.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharudin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspiredalam Pembelajaransubtema Lingkungan Sosialkuuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* , 1-10.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Penerbit Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- M.Mifta. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 95-105.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Negeri 138 Palembang . *Journal On Teacher Education*, 54-61.
- Maulana, A. N., Nasabella, N., Lajuardi, M. A., Mahardika, K. I., & Bektiarso, S. (2023). UPAYA PENGEMBANGAN LITERASI SAINS SISWA BERBASISE-BOOK. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya (PHYDAGOGIC)*, 98-99.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam. 1085-1092.
- Nguyen, N. G. (2015). Designing and Using Interactive e-books In Vietnam. *International Journal of Learning, Teaching and Education Research*, 75-98.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kartikatama Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 107-115.
- Nurazijah, M., Laila, S., & Rustini, T. (2023). Pendekatan Berdiferensiasi Pada Pembelajaran IPS Sebagai Bentuk Internalisasi Konsep Merdeka Belajar. *Journal on Education*, 2655-1365.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ilmu-ilmu Al-quran Hadis Syariah dan Tarbiyah*, 177-187.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, B. D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbentuk Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 2468-2480.
- Putri, R. S., Sanjaya, W., & Fitria, Y. (2023). Penyusunan Instrumen Penilaian HOTS dalam Pembelajaran IPS Sekolh dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 1318-1322.

- Putri, W. A., & Slamet, L. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10799-10813.
- R.Juniarti, Idris, M., & Irawan, B. D. (2023). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Berbasis Powroon Pada Pembelajaran IPS Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 42-53.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research And Development (R&D)*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rizkiana, Z., Muhamaad , I., & Irawan, B. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sd. *Jurnal Pendidikan, Agama, Budaya*, 162-170.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 292-306.
- Rohmah, D. F., Hariyono, & Sudarmiati. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Penddidikan*, 719-723.
- Sari, N. K., Wulandari, I. G., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Pengetahuan dan Pengembangan Pendidikan*, 127-136.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukino, & Rahim, A. (2021). Analisis Standar Isi Terhadap Buku Teks Bina Akidah Akhlak Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 1499-1512.
- Sulaeman, M. F., Gani, R., & Wijaya, A. (2023). Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi Canva Pada Tema 4 Suptema 1 Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Suprpto, E., Apriadi, D., & Pamungkas, P. I. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 124-130.

- Syahir, A. P., Zahira, S. P., & U. S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia di SMA 1 Taman. *Prosiding Seminal Nasional*, 732-742.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 81-83.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 126-132.
- Wati, F., Kabariah, S., & Andiyono. (2022). Penerapan Model-Model Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *Journal Of Education*, 627-635.
- Wiratni, N.L.(2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pembelajaran IPA Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan RUMAH Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Universitas Ganesa.