

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fajri, Y., & Sahlan, M. (2023). Evaluasi pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) pada mata pelajaran PAI. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(2), 99-102.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia *E-book* 3D Berbasis Mobile Learning untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir*. 1(2), 26-40.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aspects, I., & Development, S. C. (n.d.). *Mobile Applications in Education : Implementation Aspects and Impact on*. 17(1), 1–17.
<https://doi.org/10.4018/IJWLTT.305805>
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactive *e-book* on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- Berezki, O., & Andrea, K. (2021). *Technology-enhanced creativity : A multiple case study of digital technology-integration expert teachers ' beliefs and practices Enik o*. 39(November 2020).
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Bozkurt, A., dan M. Bozkaya. 2015. Evaluation Criteria for Interactive *E-book* fo Open and Distance Learning. *International review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5): 58-83.
- Ebied, M. M. A. dan S. A. A. Rahman. 2015. The Effect of Interactive Ebook on Students Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19): 71-82.
- Emsoda. 2017. *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* Vol.2 No 2 Desember 2017 Page 256-274
- Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7352–

7359.

Fang, F., Wang, Y., & Li, H. (2020). The Effectiveness of Interactive *E-books* in Enhancing Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*.

Firda, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan. Jakarta: Penerbit Pendidikan.

Green, T., & Labrecque, J. (2017). *Beginning Adobe Animate CC: Learn to Efficiently Create and Deploy Animated and Interactive Content*. Apress. ISBN-13 (pbk): 978-1-4842-2375-8. DOI: 10.1007/978-1-4842-2376-5.

Hanikah, A., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022).

Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.

Hartati, F., Fahrudin, N. A., & Nikman, A. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis masalah mata pelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(4), 1770.

Haryanti, Y.D, Saputra, D.S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 5 Nomor 2.

Haryanto. (2012). *Sains untuk SD SEKOLAH DASAR KTSP standar isi 2006: Volume braille (2/5)*. Erlangga.

Helmawati. (2014). Pendidikan Keluarga, Bandung: Remaja Rosdakarya

Herdani, P.D,Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open ² Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, Vol. 2 No. 1, Hal. 09-16.

Herianto, H., & Hidayati, Y. (2020). *Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA melalui Pemanfaatan Bahan Ajar Elektronik*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 117-125.

Hotimah, H., Mulyono, D., & Abadi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-book* pada Pembelajaran IPA SEKOLAH DASAR Di Sekolah Luar Biasa. *JAED: Jariah Education*, 1(1), 38-56.

Huang, Y.-M., Liang, T.-H., Su, Y.-N., & Chen, N.-S. (2020). Empowering

- Personalized Learning with an Interactive *E-book*. *Computers & Education*, 150, 103856. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103856>
- Hotimah, H., Mulyono, D., & Abadi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-book* pada Pembelajaran IPA SEKOLAH DASAR Di Sekolah Luar Biasa. *Jariah Education*, 1(1), 38-56.
- Ilmu Pengetahuan Alam*. (n.d.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2010). Laporan Penelitian tentang Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Kemdikbud.
- Khofifah, I., Faradita, M. N., & Setiawan, F. (2023). *Development of interactive e-book for science learning in fifth grade elementary school students*. 9(1), 10–21.
- Kuimova, M., Burleigh, D., Uzunboylu, H., & Bazhenov, R. (2018). *Positive Effects of Mobile Learning on Foreign Language Learning*. 7(4), 837–841. <https://doi.org/10.18421/TEM74-2>
- Kuswanto, H. (2023). *Integrated Science Interactive E-book Local Potential of Kulon Progo : An Overview of Teacher and Student Needs*. 9(12), 11894–11902. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.2789>
- Lestari, R. T., Pramono, E., & Soepriyanto, Y. (2018). E-BOOK INTERAKTIF. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(1).
- Lestari, S., Nugroho, A., & Pratama, R. (2019). Pemanfaatan *E-book* dalam Pembelajaran: Keunggulan dan Tantangannya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(3), 78-89.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miller, L., & Brown, R. (2019). *Interactive Animation with Adobe Animate: An Introduction to HTML5 Canvas*. New York: Routledge.
- Mukti, Fitri, Connie, & Medriati, Rosane. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu. *Kumparan Fisika*, 1(3), 57.

- Paramitha, D., Prasetyo, Z. K., Jumadi, J., & Siregar, A. N. (2023). *The Influence of Use of Problem-Based Learning E-book Materials of Optical Equipment on Improving Students ' Critical Thinking Ability*. 9(11), 9149–9155. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5165>
- Prasetyo, B. (2018). Penggunaan *E-book* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 115-125.
- Pratiwi, H., & Wulandari, A. (2019). Analisis Kualitas Pelayanan Menggunakan Metode Ipa Pada Asrama Putra Telkom Tahun Ajaran 2018/2019. *eProceedings of Applied Science*, 5(2).
- Purbo, O. W. (2006). *E-learning dan E-book*. Bandung: Informatika.
- Qureshi, M. I., Teknikal, U., Khan, N., Lumpur, K., Muhammad, S., Hassan, A., Raza, H., & Lampur, K. (n.d.). *A Systematic Review of Past Decade of Mobile Learning : What we Learned and Where to Go*. 14(6), 67–81.
- Rachmaali, F. F., Apriyani, E. N., & Rusliana, T. (2023). *Pengembangan E-book Interaktif "Walson " Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD*. 7, 4305–4313
- Rachmawati, A. D. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEB DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(6).
- Rosyana, L., Suryana, T., & Handayani, D. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123-134.
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive *E-book* of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.17>
- Slam, Z. (2023). Strategi Merdeka Belajar Menulis Cerita Pendek Karakter Bangsa untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *ALLIMNA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 54-77.

- Solichin, A. (2020). *Teknologi Pendidikan dalam Era Digital*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyanto. (2012). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukma, I. M., & Marianti, A. (2023). *Development of an E-book Based on STEM-Integrated Creative Problem Solving on Environmental Change Material to Improve Students' Critical Thinking and Creative Thinking*. 9(8), 6111–6121. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4356>
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). *Penggunaan PhET sebagai Media Interaktif Pembelajaran IPA pada Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(2), 82-91.
- Sulistiawati. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam*, n.d. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional).
- Suparno, J. (2018). *Multimedia Pembelajaran Berbasis E-book*. Bandung: Penerbit EduTech.
- Tang, K. (2021). *Computers & Education Paradigm shifts in e-book-supported learning : Evidence from the Web of Science using a co-citation network analysis with an education focus (2010 – 2019)*. *Computers & Education*, 175(September), 104323. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104323>
- Wang, Y. H. (2020). *Integrating Games , e-books and AR Techniques to Support Project-based Science Learning*. 23, 53–67.
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2018). *Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Matematika*, 17(2). <http://ejournal.unisba.ac.id>.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widowati, A., Nurohman, S., & Rejeki, S. (2023). *Implementation of Interactive Science Ebook Innovation Based on Project-Based Learning (PjBL) to*

Enhance Students Critical Thinking Skills. 9(9), 7462–7467.

<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4155>

Wulandari, D. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, 3(1), 45-55.

Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kencana.

