

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, n., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur*. NUSANTARA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 3.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Alang, H. M. S. (2015). Urgensi Diagnosis Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar. 2(1), 1–14.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Andriani, S., Nurbaity, E., & Sesnawati, Y. (2024). *Pengaruh E-book Fashion Product Portfolio Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Practice of Fashion and Textile Education Journal, 4(1), 18–26
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Azahra, T., Arrsyi, E. N., & Sesnawati, Y. (2023). *Pengaruh e-modul kemeja terhadap hasil belajar mahasiswa*. Jurnal edukasi dan multimedia.
<https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v1i3.3624>
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Vol. 1).
<https://www.researchgate.net/publication/335135645>
- Chen, C., Jamiat, N., & Mao, Y. (2023). *The effects of gamified interactive e-books on students' learning achievements and motivation in a Chinese character learning flipped classroom*. Frontiers in

- Psychology, 14, 1236297.
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles>
- Church, A. (2010). *Revised Bloom's Taxonomy – Cognitive Domain*. Retrieved from <https://techlearning.com>.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Teaching and learning strategies*. Jakarta: Rineka Cipta. (2006). *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hasanudin, C. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Deepbulish.
- Irwansyah R. M, Nurhikmah, Sinaga A. V. (2023). *Pengaruh Penggunaan E-Book Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Kelas Vii Di Smp Negeri 13 Makassar*. Universitas Negeri Malang.
<https://eprints.unm.ac.id/35847/1/JURNAL%20M.%20Irwansyah%20R.pdf>
- Jannah, N., Fadiawati, N., dan Tania, L. (2017). *Pengembangan Ebook Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 186-198.
- Krathwohl, D. R. (2002). *A revision of Bloom's taxonomy: An overview*. Theory into Practice, 41(4), 212–218.
https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran* (2nd ed., Vol. 1). Ghalia Indonesia.
- Lestari, K., E., & Yudhanegara, M., R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Makdis, N. (2020). *Penggunaan e-book pada era digital*. Al-Maktabah, 19, UIN Imam Bonjol Padang.
- Mayer, R. E. (2003). *The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media*. Learning and instruction, 13(2), 125-139.
<https://journal.uinjkt.ac.id>

- Munadi, Y. (2008). *Pengantar pendidikan: Teori dan praktik pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murni Sulistyaningsih, D. S., Sukini, S., et al. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: apakah efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada perguruan tinggi? *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.38573>
- Nunu, M. (2012). *Media Pembelajaran* (Kajian terhadap Langkah-langkah
- Purnomo, D. (2018). *Uji validitas dan reliabilitas step test sebagai alat ukur keseimbangan pada lansia*. *Jurnal Fisioterapi dan Rehabilitasi (JFR)*, 2(2), 53–70.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Septy, N. (2021). *Media Pembelajaran*. CV. Jejak.
- Setiawan, A. (2018). *Teori dan praktik hasil belajar dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati. (2017). “Diva The Series” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menanamkan Nilai Sosial Dan Keagamaan Bagi Anak. *Jurnal Penelitian*, 11(1), 217–236.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suparno, S. (2018). *Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students*. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 196–206. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.13567>
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trygwell, K., & Prosser, M. (1991). *Improving the quality of student learning*. Higher Education, 22(3), 221-230.
- Wahyuni, S., Ibrahim, A. S., & Atif, N. F. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Refika Aditama.
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Widodo. (2016). *Pengantar E-Book*.
- Wijaya, E. D. S., Susongko, P., & Nafiati, D. A. (2025). *Media pembelajaran digital: Pentingkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 332–341.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*. Repositori UIN Alauddin Makassar.
- Yusnimar. (2014). *E-book dan Pengguna Pustaka Perguruan Tinggi di Jakarta*. Al-Maktabah, 13(1), 34–49.
-