

DAFTAR PUSTAKA

- Abhipraya, F., Duskarnaen, M. F., & Adhi, B. P. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN SUBNET CONQUEROR DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA SISWA SMK BERBASIS METODE LUTHER-SUTOPO. *Jurnal Pendidikan Teknik dan Vokasional*, 7(1), 21–31. <https://doi.org/10.21009/JPTV.7.1.21>
- Dwipangga, A., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TENTANG PRINSIP DASAR ANIMASI DENGAN METODE LUTHER-SUTOPO. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*. <https://jurnal.univrab.ac.id/index.php/rabit/article/view/3924>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., & Anwari, A. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (F. Sumkmawati, Ed.).
- Hawali, H. N., Duskarnaen, M. F., & Adhi, B. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS FLIP PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN KELAS XII SMK KSATRYA MENGGUNAKAN METODE LUTHER-SUTOPO. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(2), 39–43. <https://doi.org/10.21009/pinter.8.2.5>
- Jubilee Enterprise. (2018). *Adobe InDesign Komplet*. PT Elex Media Komputindo.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-BOOK INTERAKTIF. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71–76.
- Makdis, N. (2020). *PENGUNAAN E-BOOK PADA ERA DIGITAL*. 19. <https://journal.uinjkt.ac.id/al-maktabah/article/view/21058/8876>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Cetak Pertama). CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>

- Permendikbud No. 1 Tahun 2021*. (t.t.). Database Peraturan | JDIH BPK. Diambil 16 Juni 2026, dari <http://peraturan.bpk.go.id/Details/163568/permendikbud-no-1-tahun-2021>
- Prameswari, J., Praherdhiono, H., & Husna, A. (2022). E-Book Berbasis Elaborasi Gambar Sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 423–434. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p423>
- Rizal, S. Utama. dkk. (2016). Media Pembelajaran. Dalam *CV. Nurani, Jalan Angsana II*.
- Ruddamayanti. (2019). PEMANFAATAN BUKU DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Saputra, G. N., Duskarnaen, M. F., & Nurhidayat, D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK E-BOOK INTERAKTIF UNTUK MATERI FIBER OPTIC KELAS XI TKJ SMKN 22 JAKARTA DENGAN METODE LUTHER-SUTOPO. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 9(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/pinter.9.1.2>
- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2020, Desember 4). *Modul Media Pembelajaran* [Teaching Resource]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/35492/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19 ed.). ALFABETA, CV. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Sukardi. (2021). *Analisis Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi Pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri*. 4(2), 158–163.
- Surjono, H. D. (2017). *Multi Media Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Nomor 1).
- Wati, E. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKN 1 Bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–188.

Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>

