

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, (2014) *Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. ISSN: 2534-6441. Vol 2 No 1. Hal 35-48
- Alessi, S.M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (third edition)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Anggraena, Yogi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen PAUD, Pendas, dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar Kurikulum dan Asesmen dan Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Anjelita, (2018). *Pembuatan Smart book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jamur Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 7 No 7. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.26418/Jppk.V7i7.26171](http://Dx.Doi.Org/10.26418/Jppk.V7i7.26171)
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia. 06(1), 68–72
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sd Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018 Jurusan Teknologi Pendidikan Teknologi Vid. 6, 170–179
- Carey, D. W. & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction (7th ed.)*. Pearson.

- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of instructional development models (4th ed.)*. ERIC Clearinghouse on Information and Technology.
- Habibi, dkk. 2022. *Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mata Pelajaran IPA Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas XII SMALB Negeri Kota Jambi*. Vol 3 No 2
- Harjono, dkk., 2023. *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jurnal Bacisedu. Vol 7 No 1 Hal 603-611
<https://www.smpnegeri48muarojambi.sch.id/>
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2014). *Designing effective instruction (7th ed.)*. Wiley.
- Larasati, Dyah. (2022). *Pengembangan Smart book Digital Berbasis Android Mata Pelajaran Ppkn Kelas VII SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Volume 7, Nomor 1, Halaman 139-148.
<Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jppk>
- Lee, & Owens,. (2004). *Multimedia. Based Instructional Design*, Second. Edition. San Francisco, CA: John Wiley. & Sons, Inc.
- Mubarak, A dan Sari, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan (online), Vol.3 No.5.
- Mulyatiningsih, (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jurnal Ekuitas Vol 11 No 2. Yogyakarta
- Nirmala, Norma Silma. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah*. JPGSD, 08 (01), 79-88.
- Nisa, Nurul Khairun (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.

Peraturan BPIP Nomor 2 tahun 2022 tentang *Materi Dasar Pembinaan Ideologi Pancasila*.

Prabowo, Andrean Kusnadi (2018). *Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Dengan Model Pengembangan Ddd-E Untuk Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Trowulan Mojokerto*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol 9 No. 2.

Putri, Chasi Rizky Santa, (2020). *Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash Kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Muaro Jambi.

Putri, Vela Chinkita (2019). *Pengembangan Smart book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Khusus Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Di SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol 2. No 2.

Qoriah, Yaumil (2017). *The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model*. Jurnal Historic. Volume. 1 Issue. 1, 98-115. Issn No. 2252-4673.

R. E., Pintrich, P. R., Rath, J., & Wittrock, M. C. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Rayanto, Yudi Hari,. Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE DAN R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Akademik & Research Institute. Pasuruan Jawa Tengah.

Reynaldy, (2023). *Pengembangan Buku Koleksi Digital Berbasis Flippingbook Materi Kolonialisme Di Kota Palembang Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya.

Rizkasari, Elinda. (2023). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Volume X Number 1. Hal 50-60.

- Sartono, (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ideguru, Vol.2, No.2, 60-73.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Pearson.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design (3rd ed.)*. Wiley.
- Sofyan & Habibi, 2023. TPACK–UotI: the validation of an assessment instrument for elementary school teachers. *Humanities and social sciences communications*. Vol 10 No 55.
- Sofyan, dkk. 2022. *Pengembangan E-Modul Pelatihan Aplikasi Google Workspace For Education Untuk Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru MTS*. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial. Vol 3 No 2
- Sugiyono. 2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, Fadli. (2020). *Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” Untuk Siswa Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan MINDA, 1(2), 1-9.
- Sulastri, (2022). *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Tindakan Indonesia. Vol.7, No.3, Hal 413-420.
- Suparlan, (2019). *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*. Jurnal keislaman dan ilmu pendidikan, Vol 1, No 2. Hal 79-88
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Suryatna, Sumartini, dkk. (2023). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Uchrowi, Zaim & Rusnilawati. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta : Pusat

- Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wulandari, BA, dk., (2022) Kerangka Konsep Pembelajaran Integrasi Flipped Learning dan Field Study dalam Pengembangan Keterampilan Abad ke 21, Pengetahuan dan Keterampilan Spesifik, Artikel.
- Yani, Melia Fitri (2023). *Pengembangan E-Modul Untuk Pembelajaran Geografi Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia Berbasis Flipbook di SMA/ MA*. Jurnal Bina Cendekia Jurnal Of Education, Vol 3 No. 2. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/jbic/article/view/240>.
- Zuriah, Nurul dan Sunaryo, Hary (2022). *Konstruksi Pendidikan Pancasila Dalam Buku Panduan Guru PPKn Di Sekolah Dasar*. Jurnal Civic Hukum, Vol 7 No. 1. Hal 71-87.
- Zurweni, dkk., (2021). *Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Google Classroom Di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Kimia*. Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry. Vol 13 No 1. Hal 58-65.