

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M., 2015. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Kalimedia.
- A'isah, K., Khamidah, A., & Ahsani, E. L. F. (2023). Penerapan Model Snowball Throwing dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 35–43.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I. & Maulana, Y., 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka.. *Jurnal Basicedu*, 6(5), p. 9180–9187.
- Akhma, P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Alfitriani, N., Maula, W. A. & Hadiapurwa, A., 2021. Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), pp. 30-39.
- Amali, K., Kurniawati, Y. & Zuhiddah, Z., 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science*, 2(2), pp. 191-202.
- Amanullah, M. A., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), pp. 37-44.
- Amriani, F. 2019. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ani Daniyati, I. B. S. R. W. siti A. S. U. setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Antari, N. K. D. & Agustika, G. N. S., 2020. Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(1), pp. 222-231.
- Ardiansyah, Risnita & Jailani, M., 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 1-9.
- Arsyad, A., 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Astuti, E. P., 2022. Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4

- SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), pp. 671-680.
- Barokah, A., Sunaryati, T., Adelia, A., & Pelita Bangsa, U. (2025). P2M STKIP Siliwangi Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V SD. In *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi* (Vol. 12, Issue 1).
- Barlian, U. C., Solekah, S. & Rahayu, P., 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), p. 2105–2118.
- Bohalima, Y. H. 2022. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 22–28.
- Branch, R. M., 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. United States: Springer.
- Bulo, M. B., Suprayekti & Widyaningrum, R., 2020. Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan “Permainan Bisik Berantai” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(1), pp. 89-94.
- Cahyadi, R. A. H., 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 36-45.
- Dauly, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I. & Nurani, D. C., 2024. Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 11(1), pp. 211-222.
- Dewi, L., 2018. Learning Design Using Addie Approach To Improve Students’ Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *EduLib*, 8(8), pp. 99-119.
- Dewi, N. P. S. R. & Wibawa, I. M. C., 2024. Enhancing Students’ Science Literacy through Megedong-Gedongan: A Balinese Local Culture-based *Flipbook*. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(4), pp. 331-342.
- Diani, R. & Hartati, N. S., 2018. *Flipbook* berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), pp. 234-244.
- Ependi, R. & Pratiwi, N. I. S., 2020. Analisis Perbedaan Hasil belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Integrated Science Education Journal*, 1(3), pp. 82-88.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E. & Bintoro, H. S., 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), pp. 14-20.
- Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Al Latif, N., & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus

- Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(3), 524.
- Febrian, W. D. & Nasution, I. H., 2023. Strategi Pengelolaan Ekowisata Di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif dan Inovasi. *Journal Human Resources*, 1(1), pp. 1-22.
- Firdanu, R., Achmadi, S. & Wibowo, S. A., 2020. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 4(2), pp. 276-273.
- Firdaus, A. M. H., Darmiany & Rosyidah, A. N. K., 2021. Hubungan Self Efficacy Dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas V SDN Gugus IV Kuripan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(4), pp. 744-752.
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). *Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174.
- Gumilang, G. S., 2016. Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), pp. 144-159.
- Haryani, P. & Triyono, J., 2017. Augmented Reality (AR) sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris*, 2(8), pp. 807-812.
- Hattarina, S. dkk., 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(3), pp. 181-192.
- Hidayah, N., Rusilowati, A. & Masturi, M., 2019. Analisis Profil Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp/Mts Di Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(1), pp. 36-47.
- Jumriani, Arif, T. A. & Akib, T., 2025. Pengelolaan Kelas dengan Menerapkan Aplikasi AR di Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira*, 3(1), p. 388–397.
- Kholida, S., 2023. Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Keilmuan Multi Disiplin*, 1(1), pp. 1-10.
- Kholik, A. dkk., 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Berdasarkan Persepsi Dosen dan Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp. 738-748.
- Kuswana, W. S., 2012. *Taksonomi kognitif : Perkembangan ragam berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Larasati, N. I. & Widyasari, N., 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa

- Ditinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), pp. 45-51.
- Lufitasari, L., 2023. Pendekatan Saintifik Sebagai Alternatif Solusi Literasi Sains Siswa Indonesia. *NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science*, 3(1), pp. 201-209.
- Mala Tri Ayuningsih, I. A. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kalisegoro Kota Semarang*.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G. & Agustiana, I. G. A. T., 2021. Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 9(1), pp. 139-149.
- Mela, R. Y. & N. Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Melinda, T. & Saputra, E., 2021. Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), pp. 96-101.
- Merta, I. W. dkk., 2020. Profil Literasi Sains dan Model Pembelajaran dapat Meningkatkan Kemampuan Literasi Sain. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(3), pp. 223-228.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G. & Jayanta, I. N. L., 2020. Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), pp. 267-270.
- Mustofa, A. H. & Ramadhani, R., 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nistrina, K., 2021. Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *J-SIKA*, 3(1), pp. 1-5.
- Nugroho, B. S., 2018. Studi Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Komik Dengan Media *Flipbook* Maker Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah PGSD FIP Unimed*, 3(1), pp. 42-47.
- Nugroho, M. R., Sasongko, R. N. & Kristiawan, M., 2021. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kejadian Stunting pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 2269-2276.
- Nungroho, M. R., Sasongko, R. N. & Kristiawan, M., 2021. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kejadian Stunting Pada Anak Usia Dini Di Indonesia.. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nuryani, L. & Abadi, I. G. S., 2021. Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2).

- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705.
- Priyadi, G. 2022. *Pengembangan Media Belajar Interaktif Berbasis Game Augmented Reality Card Pada Muatan Ipa Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar*. Undergraduate thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Putra, D. D. dkk., 2020. Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 3(1), pp. 46-53.
- Putriani, J. D. & Hudaidah, H., 2021. Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKTIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), pp. 830-838.
- Qomariyah, N. & Maghfiroh, M., 2022. Transisi Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka: Peran dan Tantangan dalam Lembaga Pendidikan. *Proceeding Islmaic Religion Conference*, 10(1), pp. 105-115.
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N. & Parwati, N. N., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), pp. 68-78.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. In *Discourse: Journal of Social Studies And Education* (Vol. 1).
- Rahmatullah, Inanna & Ampa, A. T., 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp. 317-327.
- Resmini, S., Satriani, I. & Rafi, M., 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), pp. 335-343.
- Roziaty, E. & Utari, R. T., 2017. Jenis dan Morfologi Lichen Fruticose di Kawasan Hutan Sekipin Desa Kalisoro Tawangmangu Karanganyar Jawa Tengah. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), pp. 114-117.
- Rumiati, Wahyudi & Ngatman, 2022. Aalisis Kesulitan Belajar IPA Materi Energi Alternatif Pada Siswa Kelas IV SDNegeri 5 Bumirejo Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan.*, 10(1), pp. 8-14.
- Saepulloh, A. & Saefulloh, F., 2017. Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Media Promosi Perumahan Puri Melodi Mangkubumi PT. Mustika Putri Jaya di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), pp. 21-31.
- Safitri, M. & Aziz, M. R., 2022. ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), pp. 51-59.
- Saleh, M., 2020. Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1(1), pp. 51-57.

- Satrianawati, 1017. DAMPAK Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah DasaR. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), pp. 54-62.
- Suari, N. W. M. I., 2025. Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Batang Napier Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), pp. 1-10.
- Suci Sri Marwah Siregar. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital*.
- Sudjana, N., 2016. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2021. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C., 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), pp. 29-38.
- Sukarini, K. & Manuaba, I. B. S., 2021. Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech UNdiksha*, 9(1), pp. 48-56.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H., 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Suryani, N., 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Jakarta: Rosda.
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H. & Suhilman, 2023. Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada asyarakat*, 2(1), p. 169–177.
- Trianung, T., Susanto, D., Solihin, R. R., Fauziyah, E. P., Vita, N., Yanti, I., & Ramadhania, A. P. (2024). Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Ditinjau Dari Hasil Pisa 2022: Sebuah Kajian Pustaka. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 38(1).
- Wahyu Pristiwardani. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD BABUSSALAM PEKANBARU OLEH WAHYU PRISTIWARDANI NIM 12110820579*.
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R. & Deng, J. B., 2024. Increasing Science Learning Motivation In Elementary Scholl: Innovation with Interactive Learning Videos Based on Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), pp. 504-513.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L. & Arini, L. D. D., 2021. Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), p. 3034–3042.
- Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2024). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023; Systematic Literatur Review. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(3), 172–191.
- Yuliani, A. M., Susanti, N. P. & Fadillah, R., 2024. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Disposisi Matematis. *REALISTIK: Jurnal of Education Mathematics and Science*, 2(1), pp. 26-37.
- Yusup, A. H. dkk., 2023. Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(5), pp. 210-219.
- Zahwa, F. A. & Syafi'i, I., 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), pp. 61-78.

