

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Alfiani, F. N., Dewi, C., & Karlina, I. (2024). Pengembangan Media 3d Pop Up Book Berbasis Augmented Reality Dengan Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3).
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Bila, M. E. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 359–367. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 1(2), 139–146.
- Damanik, N., & Fajari, L. E. W. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Problem Solving Skills dan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 395–416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Dewantari, A. A., Belva, A., & Wicaksana, C. (2023). *Perancangan Buku Pop-up Satwa Endemik Indonesia (Vol. 1)*.
- Dharmayanti, P. A. (2013). *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*.
- Dharmayanti, P. A., Lestari, L. P. S., & Rismawan, K. S. G. (2025). Cakra: A Counseling Application Based on Catur Paramita in Building Resilience. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i1.96288>
- Dharmayanti, P. A., Suranata, K., Putu, L., Lestari, S., Nora, S., & Putri, J. (2025). Validity of the Peer Tutor Guide: Innovation Service Guidance Counseling Based on 4D Model in Bullying Prevention. *Empati – Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(2), 174–189. <https://doi.org/10.26877/empati.v12i2>

- Dita, D. U., & Yarhsal, D. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajibanku Untuk Siswa Kelas III SD. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 01.
- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. In *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis* (Vol. 2, Number 4).
- Fazriah, A. N., Cahyaningsih, U., & Yanto, A. (2024). Pengembangan Mepotal (Media Pop Up Book Digital) Dalam Materi Ips Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 72–78.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Finna, G., Popiyanto, Y., & Syehma Bahtiar, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(3), 5493–5498.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran. *AN-NASHR Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204>
- Hendika, Y. R., Musyadad, F., & Utaminingsih, S. (2024). Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an Volume 10, No. 2 Oktober 2024*, 10.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340. <https://jipied.org/index.php/JSP>
- Herwati, Arifin, Moh. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). Motivasi dalam Pendidikan (I. A. Putri, Ed.; Pertama). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup .
- Huda, M. A. N., & Kiptiyah, S. M. (2024). Development of Learning Media Digital Pop-Up Book Based Interactive Powerpoint Material Hearing Material Grade Five Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 10618–10626. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.7794>
- Iskandar, R. C. (2022). PERANCANGAN Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C Untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya.

- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Ati MZ, A. F. S. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 704–714. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195>
- Kaliwanovia, T. S., & Oktaviani, R. N. (2024). Pengembangan Buku Ajar Pantomim Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Bentuk Pop Up. *Jurnal Pendidikan Sendoratik*, 13(1).
- Kemendikbudristek. (2025). Pembelajaran dan Asesmen (S. Pratiwi & A. N. Aini, Eds.; Revisi 3). Kemendikbudristek.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristiantari, M. G. R., Chindyti, Dewi, N. K. S. K., Hati, N. K. T. A. M., & Lestari, A. A. I. P. (2025). Pengaruh Program Literasi Pagi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Tinggi di SDN 5 Tonja. 9(2), 18852–16859.
- Kristiantari, M. G. R., Purnami, I. G. A. L., Trisiantari, N. K. D., Bayu, G. W., Dewantara, K. A. K., & Dewi, N. P. U. (2025). Design Thinking Learning with a Neuro-Linguistic Programming (NLP) Approach to Enhance Autonomous Learning in Early Writing and Reading. *International Journal of Language Education*, 9(3), 701–719. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.77406>
- Kristiantari, M. G. R., Widiani, I. W., & Artawan, G. (2023). Enhancing the ability to write poetry and creative thinking skills with rural nature-inspired contextual approach. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 761–770. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.23194>
- Kristiantari, M. R. (2021). Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture And Hand Puppet. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 537–546. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., Sutarja, M. C., & Ipa, P. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 2654–4210.
- Monica, S., Susanta, A., & YensyB, N. astuty. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Educatio Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(2), 220–228. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.2.220-228>
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3.
- Pagara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Permendikbud No 41 Tahun 2018. (2018).

Pramana, I. G. W., & Dharmayanti, P. A. (2024). Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(1), 84–91. <https://doi.org/10.23887/jibk.v15i1.82550>

Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>

Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *CENTRAL PUBLISHER*, 1(11). <http://centralpublisher.co.id>

Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>

Puji Astuti, Y., Misbahudholam, M. A., Sama, & Astutik, C. (2025). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Kahoot untuk Mendukung Pembelajaran Abad Ke-21. *Journal of Social Work and Empowerment*, 5(1). <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/joswae>

Putri, A. A. V. W., Widiani, I. W., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 504–512. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.83973>

Putri, R. S. Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(5), 5640–5650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269>

Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astusti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, & Kardi, J. (2023). *BUKU MEDIA PEMBELAJARAN*. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>

Sudijono, A. (2013). Pengantar Evaluasi Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Sutopo, Ed.; Kedua). ALFABETA. www.cvalfabet.com

Susilawati, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan

- dan Fungsinya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 158–164.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1426>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2, 258–268.
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In A. Karim & J. Simarmata (Eds.), 2022 (Pertama). Yayasan Kita Menulis.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*. www.bening-mediapublishing.com
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.
- Umar, N., Husain, R., Pulukadang, W. T., Halidu, S., & Katili, S. (2025). Pengembangan Media Wordly Cards Berbasis Augmented Reality (AR) Melalui Aplikasi Assemblr Edu Pada Materi Kosakata Kelas IV DI SDN. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1).
<https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Unipas, T. P. U. (2023). PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN ATAU RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D).
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Yemima, C. K., Wulandari, A. S., Jacob, R. R., Izzah Subhan, N., Lestari, Y., & Nihaya, K. (2025). Penerapan Neuro Linguistic Programming dalam Meningkatkan Motivasi Siswa: Tinjauan Pustaka Sistematis. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnaldidaktika.org575>
- Yusriati, Safruddin, Kholifatur, A. N., & Rosyidah. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 09 Ampenan 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1959–1964.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.862>