DAFTAR PUSTAKA

Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, *11*(1), 43–50. https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, *4*(1), 72–80. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267

Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD Di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, *8*(2), 331–337.

Aliyah, A., & Istiqfaroh, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *1*(1), 1–9.

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(9), 1841–1854.

Anggeraini, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung Berbasis Etnomatematika Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan [JIMEDU]*, *3*(6), 526–537.

Anggita, D. A. M. D., Asril, N. M., & Tristiantari, N. K. D. (2024). Problem Based Learning Flipbook Media to Improve Students ' Listening and Writing Skills. *Journal of Education Technology*, *8*(4), 641–653.

Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasarr. *Teknodika*, *15*(2), 75. https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749

Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook : Media

Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, *11*(1), 165–174.

Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 6230–6238. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270

Barokah, A., Sunaryati, T., & Adelia, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V SD. *P2M STKIP Siliwangi*, *12*(1), 13–18. https://doi.org/10.22460/p2m.v12i1.5324

Bayu, G. W., Suarjana, I. M., & Libriani, P. W. (2023). Quick Response Code-based Pop-Up Book Media: Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School. *Journal of Education Technology*, *7*(2), 381–389. https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.60917

Cahyono, B. T., Nurryna, A. F., Natasari, K. N., & Suparmin. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, *1*(2), 58–64. https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26

Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, *1*(10), 1077–1089. https://doi.org/10.17977/um063v1i10p1077-1089

Dewi, P. W. P., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *4*(2), 158–164.

Dewi, S. (2021). Kualitas Butir Soal Matematika Pada Ujian Sekolah SDIT Al Fatih. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *8*(2), 213–222.

Dwi Yanti, N. M., Kusyanda, M. R. P., & Ariani, R. P. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Kuliah Florist. *Jurnal Bosaparis:*

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, *17*(01), 55–65.

Fajariyanti, N. (2025). *Immersive Science Learning: Flipbook Web-AR Untuk Visualisasi Dan Interaksi Konsep IPA*. *5*(2), 222–231. https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i2.42851

Fakhrudin, A., & Kuswidyanarko, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, *5*(2), 771–776. https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424

Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Al Latif, N., & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Aughmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, *7*(3), 524–532. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.770

Fauziyyah, Arliani, E., & Sari, E. R. (2025). *Analisis Instrumen Tes Kemampuan Numerasi Dan Angket Self-Efficacy Siswa SMP Pada Materi Rasio*. *13*(2), 285–294. http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v13i2.23006

Firdausa, R. A., & Darmawan, P. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *4*(1), 26–35. https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.04

Harahap, P. N., Wahyuni, S., & Harahap, L. S. (2025). Efforts to Improve Mathematics Learning Outcomes Using the Problem Based Learning Model in Grade III Students of SDN 067240 Medan. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 402~407.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Ilham, Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran Indonesia (JPPI), *4*(3), 919–929. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603

Indah Utami, G. A., Sugihartini, N., & Seri Wahyuni, D. (2021). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *18*(1), 22–31. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25843

Jazimah, J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis pada Materi Pengolahan Data Siswa Kelas V A SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *5*(1), 91–109. https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9428

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, *7*(1), 91–96. http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778

Khairunnisa, Telaumbanua, S. M., & Hasibuan, I. K. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Audiovisual Dalam Pembelajaran Dan Tujuannya Terhadap Kognitif AUD. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 26–30. https://doi.org/10.51544/sentra.v2i1.3578

Khusna, M., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. *Jurnal Perseda*, *7*(1), 30–39. https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2168

Kurniasari, A. M., & Suryanti. (2023). Pengembangan Media Arubawa (Augmented Reality Perubahan Wujud Benda) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(2), 440–453.

Lailiyah, S., Nanda Faradita, M., & Ichda Wahyuni, H. (2025). Analisis Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipas Di Sd. 10(1).

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, *3*(2), 377–386.

Mantsuroh, L., Syahmani, & Sari, M. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis Stem-Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Sains dan Terapan (JPST)*, *1*(1), 17–28.

Mario, F., & Tjiptabudi, H. (2023). *Penerapan Analisis Mean dalam Evaluasi Kegunaan Sistem Tes Kemampuan Akademik Calon Mahasiswa Baru Berbasis Use Questionnaire*. *20*(2), 340–351.

Maryamah, Sartika, S. D., Juliana, S. A., & Neli. (2023). Konsep Adat Dalam Peradaban Melayu. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, *2*(03), 186–192. https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i03.797

Meivinia, A. P., Ardi, A., Zulyusri, Z., & Helsa, H. (2023). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Virus Di Fase E SMA/MA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, *8*(1), 132–137. https://doi.org/10.29210/30033074000

Mudiana, I. G., Bayu, I. G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(3), 383–392. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.36096

Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Siklus Air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 128–141. https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141

Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *28*(2), 71–86. https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166

Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, *1*(1), 36–48. https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, *11*(2), 292–297. https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634

Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, *3*(5), 5666–5670. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195

Oktapiani, A., Irdiyansyah, I., & Indriani, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality dengan Aplikasi Assemblr Edu pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, *4*(2), 39–48. https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1189

Pebrianti, K. V., Antara, P. A., & Susiani, K. (2026). Development of Augmented Reality-Based Adaptive Media to Stimulate Student Engagement in Pancasila Education for Third-Grade Elementary School Students. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *6*(1), 173–185.

Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, *9*(1), 33–38. https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218

Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Putuspyanawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Development Of Thematic-Based PJOK Video Games (My Favorite Theme) For Grade 1 Elementary School Students. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI) Volume*, *1*(1), 11–26. https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3

Pradhana, A. S., & Sutopo. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Pada Materi Operasional Pembubutan*. *10*(1), 9–16.

Pujiyati, T., Wahyono, H., & Suhartono. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Sikap Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV DI Kabupaten Sleman. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 470–482. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26967

Purwa, I. B. G., Sugata, G. N., & Hariprawani, M. M. (2021). Pengembangan

Perangkat Lunak Pengujian Instrumen Asesmen Pembelajaran. *Media Sains Informasi dan Perpustakaan*, *1*(1), 25–36.

Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *4*(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254

Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 594 – 605. https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024a). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. *12*(5).

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024b). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *12*(5), 353–361. https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998

Rahayu, Y., Ruhiat, Y., & Atikah, C. (2024). Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Pemahaman Konsep Trigonometri Pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, *11*(2), 27–36. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/33991

Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 268–278. https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193

Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *6*(4), 326–332. https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213

Riyadi, I., Prabowo, E. A., & Hakim, D. (2024). Peran Bhinneka Tunggal Ika

Dalam Keberagaman Adat Budaya Di Indonesia. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik*, *2*(3), 34–49. https://journal.stekom.ac.id/index.php/Jaksa/article/view/1870

Riyantono, N. N. E., & Makmur, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 298–308. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19057

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning Dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus : Sdn Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *5*(1), 77–85. https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996

Setyaningsih, A., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 01 Karangmulyo. *Jurnal Cerdas Mendidik*, *3*(2), 144–154.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, *2*(2), 215–226.

Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran*.

Sudatha, I. G. W., & Harianto, N. A. (2023). *Interactive Multimedia Mathematics with Learning in*. *7*(4), 610–618.

Susiani, K., & Suranata, K. (2022). Tri Hita Karana Based Parenting As The Main Pillar Of Student Character Education Amid Covid 19 Pandemic. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, *6*(1), 43–50. https://doi.org/10.25078/vidyottama.v6i1.33

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Graha Ilmu*.

Utami, A. D., & Yuliyanto, E. (2020). Concept Map: Does It Increase Learning Motivation of Student? *Journal of Science Education Research*, *4*(2), 49–54. https://doi.org/10.21831/jser.v4i2.35714

Vari, Y. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan

Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, *11*(2), 70–75. https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984

Wibowo, A. (2017). Uji Chi-Square pada Statistika dan SPSS. *Jurnal Ilmiah SINUS*, *4*(2), 37–46.

Wijaya, I. W. A. K., & Dartini, N. P. D. S. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, *11*(1), 77–83. https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708

Wiranata, D., Widiana, I. W., & Bayu, G. W. (2021). The Effectiveness of Learning Activities Based on Revised Bloom Taxonomy on Problem-Solving Ability. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *4*(2), 289–298. https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.37370

Zahra, N. U. (2024). Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *9*(3), 157–160. https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v9i3.6105

Zainudin, Z. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(3), 915–931.

Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, *4*(1), 50–56. https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487