

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia Di Indonesia. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 13-24.
- Abdurrazzaq, M. A., Tjiong, E. L., & Wanady, K. A. (2025). Llm-Based Information Retrieval For Disease Detection Using Semantic Similarity. *Jurnal Online Informatika*, 10(1), 32-41.
- Acosta-Enriquez, B. G., Vargas, C. G. A. P., Jordan, O. H., Ballesteros, M. A. A., & Morales, A. E. P. (2024). Exploring Attitudes Toward Chatgpt Among College Students: An Empirical Analysis Of Cognitive, Affective, And Behavioral Components Using Path Analysis. *Computers And Education: Artificial Intelligence*, 7, 100320.
- Alhamad, K., Manches, A., & Mcgeown, S. (2024). *Flipbookbooks: In-Depth Insights Into Children's Reading Engagement. Frontiers In Psychology*, 15, 1423163. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1423163>.
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran (Ar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran Ips. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53-58.
- Andriani, A. E. (2025). Development Of Interactive Multimedia Assisted By *Flipbook*for Human Hearing Sense Material. *Journal Of Educational Sciences*, 9(5), 4370-4387.
- Apiyani, A. (2024). Optimalisasi Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 499-511.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89-105.
- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24-33.

- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Siklus Air Kelas V Sdn Bugangan 01. *Indonesian Journal Of Elementary School*, 3(1), 263-274.
- Asasiatinnisa, T., & Kurnianto, B. (2026). Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Materi Kenampakan Alam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 21(1), 1645-1656.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine *Flipbook* pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas Dan Keprotokolan Di Smkn 2 Buduran Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4 (1), 2565-2576.
- Aulia, A., Ramadhan, A. F., Rahmawati, A., & Kholifah, A. (2025). Pendidikan Global Dan Tantangannya Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 383-393.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Perspektif Guru. *Jipsd: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40-55.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4), 559-564.
- Bödding, R., Bentler, D., & Maier, G. W. (2023). Augmented reality for constructivist learning at work: current perspectives and future applications. *Gruppe. Interaktion. Organisation. Zeitschrift für Angewandte Organisationspsychologie (GIO)*, 54(3), 323-334. Sweller
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach* (Vol. 722, P. 84). New York: Springer.
- Cahya, K. L., & Bektiningsih, K. (2024). Development Of *Augmented Reality* Based *Flipbook* media On Natural Science Subject Matter Of Ecosystems. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 10(11), 8436-8445.
- Carolina, Y. D. (2023). *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3d Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16.

- Christopoulos, A., & Sprangers, P. (2021). Integration Of Educational Technology During The Covid-19 Pandemic: An Analysis Of Teacher And Student Receptions. *Cogent Education*, 8(1), 1964690.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
- Debriliya, I. F., Saidah, K., & Zaman, W. I. (2025). Pengembangan Media Web *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Keberagaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur Bagi Siswa Kelas V Sdn Ploso. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 817-826.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan *Flipbook* berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(03), 369-376.
- Dewi, N. P., Vani, A. T., Abdullah, D., & Triansyah, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Teknologi *Flipbook*(Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Dalam Pembelajaran Anatomi: Tinjauan Literatur. *Nusantara Hasana Journal*, 4(10), 240-248.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design Of Instruction* (8th Ed.). Pearson
- Eriadyahningrum, A., Pasaribu, F. T., & Gustiningsi, T. (2025). Pengembangan E-Modul (Ar) Berbasis Problem Based Learning Berbantuan *Flipbook* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 2119–2133.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fajariyanti, N. (2025). Immersive Science Learning: (Ar) Web-Ar Untuk Visualisasi Dan Interaksi Konsep Ipa. *Jurnal Kajian Pendidikan Ipa*, 5(2), 222-231.
- Febriansyah, A. T., & Setyasto, N. (2026). Pengembangan (Ar) Berbantuan *Flipbook* pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sdn Butuh 02. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 13(1), 398-410.

- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- 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), 524-532.
- Firnanda, Y., & Sulastri. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook yang Terintegrasi Dengan Accurate Education Guna Meningkatkan Hasil Belajar Praktikum Komputer Akuntansi Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/83875>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64-73.
- Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Journal Of Mathematics Education*, 5(1), 22-30.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). Sebuah Sumber Yang Kaya: Bagaimana Pedagogi Baru Menemukan Pembelajaran Mendalam.
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Digital (Ar) -Based Teaching Material For Writing Poetry In Elementary School. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 5(1), 70-81.
- Hamza, L. M., & Agustien, D. (2019). Pengaruh perkembangan usaha mikro, kecil, dan menengah terhadap pendapatan nasional pada sektor UMKM di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 8(2), 127-135.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional Media And Technologies For Learning* (6th Ed.). Prentice Hall.
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran Tik Pada Pembelajaran Abad 21 Dalam Keterampilan Kritis, Kreatif Dan Kolaboratif Anak Usia Dini. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(6), 609-618.
- Huda, M., & Wardani, A. K. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Dengan Flipbook(Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Pada Siswa Tunarungu. *Tifani: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 248-255.

- Hutabri, E. (2022, January). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (Snistek)* (Vol. 4, Pp. 296-300).
- Ichsan, R. N., Se, M., Lukman Nasution, S. E. I., & Sarman Sinaga, S. E. (2021). *Bahan Ajar Manajemen Sumber Daya Manusia (Msdm)*. Cv. Sentosa Deli Mandiri.
- Ilham, I. (2022). Implementing Project-Based Learning For Efl Students'writing Achievement At Tertiary Level. *English Review: Journal Of English Education*, 10(3), 1003-1012.
- Indriyanti, F., Fauziah, T. N., & Nuryadin, A. (2023). Analisis Bibliometrik Penggunaan Video Pembelajaran Di Sekolah Dasar Tahun 2013-2022 Menggunakan Aplikasi Vosviewer. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 23-31.
- Insani, K. R., Zain, M. I., & Handika, I. (2026). Pengembangan Media *Flipbook*berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ips: Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn 5 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 490–496. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V11i1.4709>
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/4709>
- Jannah, T. A., Ridlo, Z. R., & Nuha, U. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Interactive Augmented Reality Diagram Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(4), 2165-2183.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi research and development: Teori dan penerapan metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Juliarni, Y. (2026). *Analisis Penerapan Program Ramah Lingkungan Berbasis Deep Learning Dengan Aspek Meaningful, Mindful, Dan Joyful Di Sdn Losari Ploso Jombang* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*, 3(2), 19-25.

- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482-492.
- Kartika, H. A., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Development Of Physics E-Books Assisted By *Flipbook* and Augmented Reality (Ar) To Increase Learning Motivation Of High School Students. *Asian Journal Of Science Education*, 6(1), 70–81. <https://doi.org/10.24815/Ajse.V6i1.36294>
<https://jurnal.usk.ac.id/Ajse/article/view/36294>
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (1994). *Designing Effective Instruction*. Merrill.
- Komarudin, A. (2025). Integrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika: Tinjauan Teoretis Pendekatan Kognitif dan Visualisasi Spasial. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 10(2), 26-36.
- Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran Pendidikan Karakter Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Yang Bermutu. *Psyche 165 Journal*, 119-124.
- Kholil, M., Ali, M. S. A., & Hamdan, M. (2025). Pemanfaatan *Flipbook* interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa. *Mumtaza: Journal Of Community Engagement*, 1(3), 284-294.
- Khoriyani, R. P., & Suhendra, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Dengan Pembelajaran Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 315-323.
- Li, N., & Chano, J. (2024). Developing A Chinese Language Course Integrating Deep Learning Theory And Obe: Promote Critical Thinking Skill For Undergraduate Students In Guangzhou, China. *Higher Education Studies*, 14(4), 1-11.
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *Al Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1-13.
- Maharani, D. A., & Hasibuan, R. R. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemasaran Digital Pada Umkm Di Desa Sumbang Purwokerto Untuk Meningkatkan Daya Saing Dan Jangkauan Pasar. *Abdi Makarti*, 3(2), 130-141.

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media (Ar) Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sd. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21-27.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook*(Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal E-Dumath*, 9(1), 55-62.
- Mekheimer, M. (2025). Technological Self-Efficacy, Motivation, And Contextual Factors In Advanced Efl E-Learning: A Mixed-Methods Study Of Strategy Use And Satisfaction. *Humanities And Social Sciences Communications*, 12(1), 1-18.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Molenda, M. (2003). In Search Of The Elusive Addie Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-37.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal Of Science And Education Research*, 1(1), 43-50.
- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis *Flipbook* sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 4(1), 427-433.
- Mutmainah, S., & Asih, S. S. (2026). Development Of Augmented Reality (Ar) Based Pop-Up Book Interactive Learning Media To Improve Class V Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 12(6), 689–698.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i6.15280>
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/15280>
- Mustakim, R., Ampareng, T., Jaya, N. A., Febriyanti, N., & Arpin, R. M. (2026). Pemanfaatan Media AR Berbasis E-Book Interaktif dalam Pembelajaran Teknik Pengukuran untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Mahasiswa. *Jurnal Literasi Digital*, 6(1), 60-71.

- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom. *Ipfi: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Nofa, A. L., Agustini, F., & Handayani, D. E. (2025). Pengembangan Media (Ar) Berbasis Ar Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas Iv Sdn Bulusari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 212-226.
- Nugroho, A. T. B., Huda, K., Kriswanto, K., Cahyanto, S. E., & Priyanto, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* materi Alat Ukur Dasar-Dasar Teknik Mesin. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 747-757.
- Nur, M. I., Aprisanti, R., Kurniawan, R., Yulindra, A., Azuga, N. A., Kholis, M. N., & Limbong, I. (2025). Water Quality Management Transformation Through Deep Learning: From Laboratory To Large-Scale Implementation (Ocean). *Asian Journal Of Aquatic Sciences*, 8(1), 102-109.
- Nurlaili, N., Suhirman, S., & Lestari, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Memanfaatkan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai). *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 19-34.
- Oktaviani, R., & Juhandi, A. (2026). Analisis Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Media *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Biologi Materi Sel Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Sukabumi. *Bioindikator: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 18-24.
- Oktavia, R. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*(Ar) Pada Pembelajaran Biologi Di Sma 1 Pante Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Bionatural*, 9(2).
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko pada minat penggunaan e-money di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis*, 17(2), 151-158.
- Prasetya, G. D., & Putra, K. E. S. (2025). Pengaruh responsiveness dan quality product terhadap customer satisfaction pada Restoran Sea Sky Lovina Beach Club. *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*, 8(2), 74-84.
- Pratama, D. A., & Khairunnisa, I. (2025). Pendidikan Dan Inovasi Sebagai Pilar Pembangunan Ekonomi Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Sdm Di Indonesia. *Educatus*, 3(1), 29-36.

- Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Flipbook*. *J Eng Technol Appl Sci*, 4(2), 78-85.
- Putri, S. R., Wijayanto, A. W., & Pramana, S. (2023). Multi-Source Satellite Imagery And Point Of Interest Data For Poverty Mapping In East Java, Indonesia: Machine Learning And Deep Learning Approaches. *Remote Sensing Applications: Society And Environment*, 29, 100889.
- Purwandhi, G. E. D., & Ratyaningrum, F. (2025). Pengembangan (*Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Tentang Ikon Khas Lamongan Sebagai Sumber Ide Pembuatan Motif Batik Oleh Peserta Didik Sman 2 Lamongan. *Jurnal Seni Rupa*, 13(2), 89-98.
- Quimpan, M. P., & Bauyot, M. M. (2025). Digital Natives In The Classroom: A Case Study On The Integration Of Innovative Management Practices To Enhance The Teaching Performance Of Generation Z Teachers.
- Rahayu, S., Meirawan, D., Muktiarni, M., Ghinaya, Z., Sabitri, Z., & Ismail, A. (2025). Development Of An Ar-Based *Flipbook* As An Innovative Learning Resource. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 8(3), 141-154.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran (*Ar*) Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 6(4), 326-332.
- Rahmawati, D., Turista, D. D. R., Akhmad, A., & Nasution, R. (2025). Investigating The Correlation Between Steam-Based Pjbl Supported By *Augmented Reality* And The Enhancement Of 21st-Century Skills In Senior High School Students. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 173-185.
- Rajendran, R., Din, R., & Othman, N. (2023). A Critical Review On Using Canva As A Visual Media Platform For English Language Learning. *International Journal Of Academic Research In Business And Social Sciences*, 13(6), 631-641.
- Ramadhani, G. A., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* berbantuan (*Ar*) Pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jiip- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 10058-10065.
- Rhaska, A., & Mawardi, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 112-120.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran.

- Saraswati, N. D., Illahi, A. I. K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis (Ar) Pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital: Implikasi Bagi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 8(1), 32-52.
- Sari, A. M., Dewi, U. M., & Dwiardi, S. B. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis Assemblr Edu. *Pusaka: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1-6.
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi. Pendidikan Sains*, 11 (1), 22–31.
- Salsabila, A., & Putra, A. K. (2024). Visualisasi Proses Vulkanisme Melalui Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Media Digital Geografi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 234-248.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi Mpi)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Flipbook*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459-470.
- Sutarto, S. (2023). Strategi Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c's (Kolaborasi, Komunikasi, Berpikir Kritis Dan Kreatif) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 1543-1552.
- Sutisna, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. Unj Press.
- Sugiono, P. D., 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sun, M., Wang, W., Li, G., Liu, J., Sun, J., Feng, W., ... & Liu, J. (2025). Ar-Diffusion: Asynchronous Video Generation With Auto-Regressive Diffusion. In *Proceedings Of The Computer Vision And Pattern Recognition Conference* (Pp. 7364-7373).

- Sweller, J., Van Merriënboer, J. J., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational psychology review*, 31(2), 261-292.
- Tanjung, R.E., Dan Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik.
- Tessmer, M. (1993). *Planning And Conducting Formative Evaluations: Improving The Quality Of Education And Training*. Kogan Page.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Indiana University.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wahidah, N., Zubair, M., Fauzan, A., & Alqodri, B. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Di Smp Negeri 1 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 696-703.
- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous Learning And The Use Of Digital Technologies In Online English Classrooms In Higher Education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2).
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 100-115.
- Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63-70.
- Wulandari, P., & Pahlevi, M. R. (2025). Pengembangan (Ar) Berbasis Flipbook pada Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam pada Peserta Didik Di Sma Negeri 10 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 222-230.
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, Dan Praktik Terkini*. Selat Media.