

DAFTAR PUSTAKA

- Ainy, H. Q., Supeno, & Ahmad, N. (2024). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 102–115. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2820>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Al-Habibah, K. M., Khasanah, L. A. I. U., & Zativalen, O. (2025). Pengembangan Media Flipbook Digital pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 3 Mojorejo. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 485–494. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p485-494>
- Amalia, S. N., & Fathurrahman, Moh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Andriani, M. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 191–198. <https://doi.org/10.30998/fjik.v11i2.21967>
- Anggraeni, D. S., & MintoHari. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Struktur Bumi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 188–198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59831>
- Anyan, & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK pada Masa Pandemi Covid-19. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(April), 140–148. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3844>
- Arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, K. B. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.30871/ji.v14i1.3985>

- Asyhari, A., Yusandika, A. D., & Sharov, S. (2024). Integrating Augmented Reality into Blended Learning for Improved Magnetism Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 14(1), 33–48. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v14n1.p33-48>
- Atubi, O. F. (2023). Relevance of Symbol Systems Theory to Instructional Media for the Enhancement of Social Studies Learning Outcome. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 7(1), 48–59. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v7i1.1067>
- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01. *IJES: Indonesian Journal of Elementary School*, 3(1), 263–274. <https://doi.org/10.26877/ijes.v3i1.17148>
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif* (1st ed.). CV Graha Edu. https://www.researchgate.net/publication/359615155_Media_Pembelajaran_Komprehensif
- Bordoh, A. (2025). Social Studies Teachers' Knowledge and Criteria for Selecting and Utilizing Instructional Materials in Teaching and Learning. *Frontiers in Education*, 10, 1–13. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1560679>
- Cahyani, N. P. A. A., Spyawati, N. L. P., & Suwiwa, I. G. (2025). Pengembangan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran Gerak Tendangan Pencak Silat. *Sriwijaya Journal of Sport*, 5(1), 104–123. <https://doi.org/10.55379/sjs.v4i1.1025>
- Cahyono, V. N. A., & Ambarwati, R. (2025). Pengembangan E-Book Interaktif sebagai Sumber Belajar Submateri Animalia Invertebrata untuk Melatihkan Kemandirian Siswa SMA Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 14(1), 1–15. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v14n1.p001-015>
- Dewi, C. A., Pahriah, P., & Purmadi, A. (2021). The Urgency of Digital Literacy for Generation Z Students in Chemistry Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(11), 88–103. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i11.19871>
- Efendi, R., Ambiyar, Estuhono, & Wulandari, R. A. (2025). Bridging the Industry 4.0 Skills Gap: An Immersive Augmented Reality Mobile Learning Approach for Vocational Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 19(6), 135–154. <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i06.53825>
- Eriadyahningrum, A., Pasaribu, F. T., & Gustiningsi, T. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 2119–2133. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5781831>

- Fadzilah, H. N., & Isnawati. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Tipe Flipbook pada Materi Enzim dan Metabolisme untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(2), 356–369. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n2.p356-369>
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>
- Fitria, T. N. (2024). Using Canva in Creating and Designing E-Module for English Language Teaching. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 111–122. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.52.194>
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PREZI dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Handika, Widiawati, Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 242–252. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370>
- Humairah, L. P., Wahyuni, S., Nuha, U., & Wahyuni, D. (2024). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(01), 26–34. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p26-34>
- Hurrahman, M., Erlina, E., Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 89–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22579>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 7(1), 19–26. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>
- Kamaludin, D., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2022). E-Modul Berbasis Pendekatan Saintifik bagi Siswa Alfaclass pada Mata Pelajaran Marketing di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 525–533. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.48982>

- Karentius, M. R., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jambura Journal of Informatics*, 7(1), 36–45. <https://doi.org/10.37905/jji.v1i1.29708>
- Kasmad, M., Iskandar, S., Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2022). Model Pembelajaran Digital di Era 4.0 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Journal*, 17(2), 80–91. <https://doi.org/10.17509/md.v17i2.30178>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kuhail, M. A., ElSayary, A., Farooq, S., & Alghamdi, A. (2022). Exploring Immersive Learning Experiences: A Survey. *Informatics*, 9(4), 1–32. <https://doi.org/10.3390/informatics9040075>
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Maksum, H., Purwanto, W., Siman, Triono, S., & Hasan, H. (2025). Enhancing Student Achievement Through a Digital Learning Module: The TEFA-T Model in a Teaching Factory Of Automotive Vocational Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 19(6), 115–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i06.53799>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning* (1st ed.). Cambridge University Press.
- Mourelatos, C., & Vrigkas, M. (2025). Integrating Augmented Reality and Geolocation for Outdoor Interactive Educational Experiences. *Virtual Worlds*, 4(2), 1–23. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds4020018>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Munirah, S., & Mulyani, P. K. (2024). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 825–839.
- Nadawiyyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Penerbit Adab.

- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Nuriana, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur dengan Model Project Based Learning Berbasis Media Audio Visual (Video) pada Siswa SMP IT Huda Wan Nur Langsa. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 71–78. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2.8024>
- Nurlina, L., Fauzan, A., Prameswari, I. G., & Saniwae, A. (2025). Digital Book with Artificial Intelligence and Augmented Reality Enriched by Indonesian Communication Culture for Foreign Students. *Educational Process International Journal*, 16, 1–12. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.270>
- Nursanni, B., Yulia, E., Siman, & Bahar, A. (2023). Validitas E-Modul Flipbook Pada Mata kuliah Pembentukan Logam yang Dikembangkan Menggunakan Model Pengembangan 4-D. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 10(2), 64–70. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54005>
- Pasaribu, R. R., & Bukit, N. (2023). Kelayakan E-Modul Fisika Berbantuan Flippingbook Berbasis Website dan Aplikasi Android Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 11(3), 24–31. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v11i3.44876>
- Pegrum, M. (2021). Augmented Reality Learning: Education in Real-world Contexts. In T. B. F. Rosell-Aguilar (Ed.), *Innovative language pedagogy report* (pp. 115–120). Research-publishing.net. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2021.50.1245>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Abad 21. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Purwandhi, G. E. D., & Ratyaningrum, F. (2025). Pengembangan Flipbook Berbasis Augmented Reality (AR) tentang Ikon Khas Lamongan sebagai Sumber Ide Pembuatan Motif Batik oleh Peserta Didik SMAN 2 Lamongan. *Jurnal Seni Rupa*, 13(2), 89–98. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/71120>
- Putri, A. K., & Hakim, A. R. (2025). 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*, 23(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83875>
- Putri, D. N. A., Kaharuddin, & Thahir, I. (2025). Eksplorasi Pengalaman Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Berbasis Smartphone dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Jasmani dan Olahraga di SMAN 9 Kabupaten Jeneponto. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 387–398. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31638>
- Putri, V. Y., Susandi, A., & Zativalen, O. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 186–191.
- 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), 141–155. <https://doi.org/10.24036/jptk.v1i1.46223>
- Rahmadina, S. W., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HOTS menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bumi dan Alam Semesta di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7281–7291. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3473>
- Rahmasari, A., & Kuswanto, H. (2023). The Effectiveness of Problem-Based Learning Physics Pocketbook Integrating Augmented Reality with the Local Wisdom of Catapults in Improving Mathematical and Graphical Representation Abilities. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 886. <https://doi.org/10.3926/jotse.1962>
- Rahmayani, F., Kuswanto, H., & Rahmat, A. D. (2024). Development of E-Book Integrated Augmented Reality Based on STEM Approaches to Improve Critical Thinking and Multiple Representation Skills in Learning Physics. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(4), 632–641. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.4.2087>
- Rakhmawati, N. I. S., Mardiyah, S., Fitri, R., Darni, & Laksono, K. (2022). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19 pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 107–118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.991>
- Ramadhani, I. K., & Rosy, B. (2023). The Development of Augmented Reality (AR) Based Learning Modules in Office Technology and Correspondence Subjects. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 11(2), 99–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v11n2.p99-108>
- Ratnasari, FR. E., Sucipto, & Kusmiyati. (2024). Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif dengan QR-Code untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 542–546. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17809>
- Reinita, & Putri, A. (2024). Effectiveness of Digital Module Development in Pancasila Education Learning Using the Flip PDF Professional Application. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(3), 321–327. <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i3.70516>

- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Immunopedia (DFI) A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>
- Rochayati, U., & Setyawati, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 87–93. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1.67344>
- Rosalin, S., Rahayu, K. S., Utami, R. B., Edityastono, L., & Yuliawan, R. (2022). *Administrasi perkantoran berbasis teknologi informasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Salsabila, E., & Sari, Rr. L. P. (2024). Pengembangan E-book “Chemistry in Context” Materi Kimia Kelas XI SMA untuk Menghadapi Asesmen Kompetensi Literasi dan Numerik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 12(1), 53–61. <https://doi.org/10.21831/jpms.v12i1.65977>
- Samala, A. D., & Amanda, M. (2023). Immersive Learning Experience Design (ILXD): Augmented Reality Mobile Application for Placing and Interacting with 3D Learning Objects in Engineering Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(5), 22–35. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i05.37067>
- Sanjaya, S. R., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dan Google Classroom untuk Mata Pelajaran Menata Produk di SMK Negeri 1 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(3), 1439–1446. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/41939>
- Sari, M., Afryaningsih, Y., & Listiarini, Y. (2025). Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar (Kahumbar) untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(2), 582–594. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i2.3824b>
- Sendari, S., Jiono, M., Diantoro, M., Puspitasari, P., Suryanto, H., & Nur, H. (2020). Augmented Reality for Introducing Fuel Cell as Electrochemical Energy Conversion on Vocational School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(12), 16–28. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I12.15573>
- Setiyani, Waluya, S. B., Sukestiyarno, Y. L., & Cahyono, A. N. (2022). E-Module Design Using Kvisoft Flipbook Application Based on Mathematics Creative Thinking Ability for Junior High Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(4), 116–136. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.25329>
- Setyaningsih, A., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 01 Karangmulyo. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 144–154. <https://doi.org/10.26877/cm.v3i2.20673>

- Sholicha, A. P., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 167–177. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i3-13>
- Shyr, W. J., Wei, B. L., & Liang, Y. C. (2024). Evaluating Students' Acceptance Intention of Augmented Reality in Automation Systems Using the Technology Acceptance Model. *Sustainability*, 16(5), 1–13. <https://doi.org/10.3390/su16052015>
- Singh, G., & Ahmad, F. (2024). An Interactive Augmented Reality Framework to Enhance the User Experience and Operational skills in electronics laboratories. *Smart Learning Environments*, 11(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00287-1>
- Sirait, M. T., & Samelino, A. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 4 Medan. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 269–278. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1827>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarmi, Aliman, M., & Mutia, T. (2021). The Effect of Digital Eco-Learning in Student Worksheet Flipbook to Environmental Project Literacy And Pedagogic Competency. *Journal of Technology and Science Education*, 11(2), 357–370. <https://doi.org/10.3926/jotse.1175>
- Sunarti, Anggraini, D., Sarie, D. P., & Jana, P. (2023). The Effectiveness of Pop-up Book Media in Learning Reading Skills of Grade II Elementary School. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(2), 493–506. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.50381>
- Suo, X., Yin, B., & Feng, X. (2025). Augmented Reality and Embodied Learning: Effects of Embodiment Degrees on Students' Learning Achievement, Cognitive Load, and Technology Acceptance. *Frontiers in Psychology*, 16, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1712261>
- Suryanida, D. P., & Suyatiningsih. (2022). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Epistema Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 103–107. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50458>
- Suryanti, E., Widayati, R. T., Nugrahani, F., & Pratiwi, V. U. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
- Susanti, A. (2024). Pengembangan E-modul dengan Pendekatan Pemecahan Masalah pada Materi Segitiga dan Segiempat (Skripsi), UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79293>

- Tyas, I. C., Mutiah, A., & Rahman, A. A. (2024). Analisis Aspek Kebahasaan dan Penyajian Materi pada Elemen Menulis Teks Pidato dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 217–236. <https://doi.org/10.30651/st.v17i2.22884>
- Ulgari, S., Yulia, E., Purba, B., & Marlan. (2023). Kelayakan Multi Media Interaktif pada Pokok Bahasan Model Pembelajaran yang Dikembangkan Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 114–121. <https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50907>
- Umalia, L. L. P., & Ratnasari, F. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas. *Unnes Physics Education Journal*, 13(3), 259–270. <https://doi.org/10.15294/upej.v13i3.11962>
- Vari, Y., & Bramastia. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 131–136. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57256>
- Wahyuni, H., & Sutiah. (2024). Analisis Urgensi Penggunaan Media dan Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Keberhasilan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 322–336. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i4.2568>
- Widarto, Wijanarka, B. S., & Wibowo, A. E. (2024). Implementation of E-learning by Vocational-school Teachers of Mechanical Engineering. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 43(2), 439–451. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.58033>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Widyadhana, S. A., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2025). Perancangan Media Digital Interaktif “PiKa” sebagai Stimulasi Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3474–3482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7806>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yahya, C. E. N., & Winarsih. (2026). Development of Interactive Flipbook Media on Sensory System Material to Train Digital Literacy for Senior High School Students Grade 11th. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 15(1), 91–105. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v15n1.p91-105>

- Zebua, N. (2025). Education Transformation: Implementation of Deep Learning in 21st-Century Learning. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1405>
- Zsalsabilla, M. N., Hendriana, B., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality Sistem Tata Surya (Solar System) pada Anak Usia 5–7 Tahun. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 136–148. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.51771>

