

DAFTAR PUSTAKA

- Angriani, Liza. (2020). Perancangan Model Pengenalan Kebudayaan Papua Secara Interaktif Berbasis Android. *Jiska (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(1), 42– 55.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), h. 219.
- Angriani, Liza. (2020). Perancangan Model Pengenalan Kebudayaan Papua Secara Interaktif Berbasis Android. *Jiska (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(1), 42– 55.
- Amirotun Sholikhah, “ Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif “, *KOMUNIKA*, Vol. 10, No. 2, 2016, hal. 345
- Afrahamiryo, dan Dewi Ariani, “Analisis Validitas Buku Ajar Untuk Sistem Perkuliahan E-Learning Pada MataKuliah Kimia Dasar di FKIP UMMY SOLOK” *Jurnal Eksata Pendidikan (JEP)*, Vol.1, No.2, 2017 hal. 107
- Badan Standar Pendidikan Nasional (BSNP). 2008. *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran*. (online). Staf.cs.ui.ac.id.
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan* (Yogyakarta : SUKA-Press, 2014) h. 174
- Chafied, Muchammad, dkk. (2010). Brosur interaktif berbasis augmented reality. *EEPIS Final Project*.
- Erni Rahmatina, dkk, “*Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Untuk Kecakapan Membangun dan Menggunakan Konsep Redoks dan Hidrokarbon kelas X SMAN 3 Sungai Kakap*”. *Jurnal Pembelajaran Prosektif*, Vol. 1, No.2, 2016, H.21.
- Hendro Pramono, Meini Sondang Sumbawati “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar – Dasar Teknil Digital di SMK Negeri 2 Lamongan”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 05 No. 01, 2016, hal.27
- Ilvo Miranti, dan Fitri Refelita, “Pengembangan Media Pop-up Book Materi Minyak Bumi Berbasis SOSIO- SCIENTIFIC ISSUE (SSI)”. *Journal Of Chemistry Education And Integration*. Vol.2, No.1, pp.58-66, Februari 2023

- Jatu Pramesti, “*Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD*”, *jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*, Vol 2, No 1, 2015, h.3-5.
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014) h. 3-4
- Meilia Safri, dkk, “*Pengembangan media Pop-up Book pada Materi Minyak Bumi*”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 05, No 1, 2017, h.107-108
- Mustaqim, Ilmawan. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Mustaqim, Ilmawan. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Moch Bayu Ibrahim S, dkk. “*Development of Water Pop-up Book Media With a Scientific Approach: Efforts to Increase Elementary Students’ Scientific Literacy*”. *Journal of primary education* 11 (2) (2022) : 190-202
- Nurul Hasanah, Rr. Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani, Emilda Prasiska, “*Pengembangan Media Pop-up Book Pada Materi Hukum Dasar Kimia Untuk Siswa Kelas X di SMA NEGERI 12 BANJARMASIN*”. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*. Vol. 06, No. 02, 2023
- Robert Maribe Branch, “*Instructional Design: The ADDIE Approach*”, (USA, Business Media, 2009), hal. 2
- Rini Agustina, Ade Chandra, “*Analisis Implementasi Game Edukasi “ The Hero Diponegoro”*. Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS. Attaroqie Malang”, *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 8 No. 1, 2017, hal. 26
- Syofinidah, Yasyfatara, *Peningkatan Motivasi Belajar PAI melalui Metode Pembelajaran Questions Students Have Pada Peserta Didik kelas IV SDN Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016* (Lampung : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar) h. 2.

- Surati, Dini Hadiarti dan Tuti Kurniati. "Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Flash Pada Materi Teori Atom Kelas X SMA Negeri 2 Pontianak". *Ar-razi Jurnal Ilmiah*. Vol.5 No. 1, Februari 2017.
- Sri Adelia Sari. (2017). Pengembangan Media Poster pada Materi Struktur Atom di Sma Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol.05 No.01. Hal. 127-133.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.297.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (02), 1.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2014), h.2.
- Widari kusuma, dkk. "Pengembangan Media Interaktif Pop-up Book Untuk Pembelajaran Fisika Pada Materi Teori Model Atom Siswa SMA". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.08, No.02, September 2023.
- Yudiantika, dkk, (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Yogyakarta: Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (KNASTIK), Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana*.