

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. & M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Adisaka, K. 2022. Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 141–152
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (4), 61.
- Aini, A. N., Pendidikan Guru, S., & Dasar, S. 2017. Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas Iv Sd 1 Kadipiro Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3 (2).
- Alimuddin, J. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary. *Jurnal Ilmiah KontekstuaL*, 4(02), 67–75.
- Amalia, R., Widya Ningsi, S., Makassar, K., & Selatan, S. 2022. Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Japanese Vocabulary Berbasis Android. *Jurnal Multinetics*, 8 (1). 35-41.
- Aminah, S., Provinsi, K., & Tenggara, S. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 96 Kendari. In *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1 (4), 708-725.
- Arda, K., Editya, S., Khuwarismi, A., Robbuhu, I., & Surya Editya, A. 2023. Artikel Nusantara Computer and Design Review Rancang Bangun Game Edukasi Matematika untuk siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). In *NCDR*, 1 (1), 1-8.
- Arifudin, O., & Ulfah. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1 (2), 1-9.
- Arifudin, O., & Ulfah. 2023. Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1 (4), 13-22.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program*. Pustaka Pelajar.
- Aulia, C., Yuwana, R., Ariyanto, L., & Harun, L. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan

- Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Ayu, M. 2023. *Pengembangan Lkpd Menulis Teks Ulasan Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Smp Kelas Viii*. Tesis tidak diterbitkan. Lampung. Program Pasca Sarjana FKIP Lampung.
- Azis, N. 2023. Analisa dan Pancangan Aplikasi Jasa Transaksi Keuangan Pada PT. Tri Perkasa Garmino. *Jurnal Karaith Informatika*, 7 (2). 66-71.
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., Hermawati, E., & Kunigan, U. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 9 (2). 6230-6238.
- Bachtiar, Wuryandini, Ningsih, & Murdhiati. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Gaya Dan Gerak Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Siswa Kelas 4 SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5 (2). 837-843.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. 2021. Pengembangan bahan ajar buku saku Digital berbasis problem based learning pada mata pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951-962.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63-70.
- Deni, E. P., & Alfurqan, A. 2023. Analisis Media Pembelajaran Berbasis Power Point terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Tawar Timur. *AS-SABIQUN*, 5 (2), 505–521.
- Deviana, T., & Sulistyani, N. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Matematika HOTS Beroerintasi Kearifan Lokal Daerah di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 158–172
- Dwi Utari, I. 2021. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7 (2), 97–106.
- Fauzie, D. F., Furnamasari, Y. F. 2023. Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 1–18.
- Friska, S. Y., Nurhalida, & Susilawati, W. O. 2022. Pengembangan E-Modul IPA Tema 6 Subtema 2 Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Problem Based Learning Berbantu Flipbook Maker di Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS*

- (*Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*), 10(2), 377–382.
<https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13298>
- Hanannika, L. K. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386.
- Hanif, M. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Untuk Kompetensi Dasar Teknik Memperoleh Modal Usaha Kelas X Pemasaran SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 6 (3). 115-122.
- Hardani. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Editor:
- Hasibuan. 2023. Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan. *Mutiara Pendidikan*, 8(1), 1–11.
- Helly, A. M. H., Belawaja Lagu, D., Karlina, I., Blegur, S.2022. Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2). 162-172.
- Herawati, I., Putra, F. G., Masykur, R., & Anwar, C. (2020). Pocket Book Digital Berbasis Etnomatematika Sebagai Bahan Ajar Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 29–37
- Ibrahim. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. 2021. Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 183-188.
- Ikhlasul, S., & Adan, A. 2023. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(2), 76–86.
- Irwansyah, & Perkasa. 2022. *Scientific Approach dalam Pembelajaran Abad 21*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Izzatin, M., & Mucti, A. 2019. *Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika Smp Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Edukasi*, 6. (2). 4-17
- Karimah, I. L. A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. 2022. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ipa Materi Kalor Dan Perpindahannya Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2022/2023. *Kompetensi*, 15(2), 202-211.
- Khumaidi, A., & Sucahyo, I. 2018. Pengembangan mobile pocket book fisika sebagai media pembelajaran berbasis android pada materi momentum dan impuls. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 154-158.

- Komarudin, K., Nabilla, G. A. F., Bahri, S., Puspita, L., & Afandi, M. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM Berbantuan Appypie: Studi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 257–272
- Kurniati, L., & Kusumawati, R. 2023. Analisis kesiapan guru SMP di Demak dalam penerapan kurikulum merdeka. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(6), 2683-2692.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Serang: Kencana.
- Kusumaningtyas, N., Nas., Setyaningsih, H. 2018. Keefektifan Media Foto Jurnalistik Dan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Pendekatan Berbasis Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (1), 41-47
- Labkoly, A. 2023. *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Model Problem Solving Muatan PPKn Kelas III Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Jakarta. Program Pascasarjana FIP Universitas Negeri Jakarta.
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. 2020. Pengembangan media pembelajaran video interaktif powtoon pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 255-262)
- Linda. 2023. Strategi Pembelajaran dengan Memadukan Teknologi dan Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23 (2). 74-78
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. 2023. Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320.
- Malina, I., Yuliani, H., & Syar, N. I. 2021. Analisis Kebutuhan E-Modul Fisika sebagai Bahan Ajar Berbasis PBL di MA Muslimat NU. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 70–80
- Mardatillah, A., Putri, H., Khalizah Tanjung, N. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105.
- Mardin, H., Yusuf, F. M., Mamu, H. D. 2023. Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10). 2261-2268.
- Materi, K., Kuadrat, P., Saputri, D. R., Afghohani, A., & Wulandari, A. A. 2024. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika E-Pocket Book Berbasis Mind Mapping*. 6(4), 147–133.

- Minarni, M., & Darma, Y. 2023. Pengembangan Buku Saku Digital Bermuatan Ideal Problem Solving Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 49-60.
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950.
- Mulyaningtyas, R., Anifiah Zulfa, L., & Wahyu Stiawan, R. 2023. Bimbingan Teknis Pembuatan Media Buku Digital Bagi Guru Bahasa Indonesia. In *JIK-PkM*, 1 (1). 57-81.
- Murdianti, D., Wulandari, D., Yuyarti. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Ipa Materi Gerak Benda Kelas Iii. In *JLJ*, 6 (2). 97-103.
- Nabila, A. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik dalam Blended Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Siswa pada Kelas IV SDN Tugu 2*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang. Program Sarjana FKIP PGSD Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. 2022. Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226–232.
- Nidya Nina Ichiana, Abdul Razzaq, & Andi Kamal Ahmad. 2023. Pembelajaran Geometri Berbantuan Goegebra untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1162–1173
- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R., & Afirianto, T. 2021. Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata. *Edu Komputika Journal*, 8(08), 82–90.
- Noerdiansyah, I., & Sudiana, I. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas V Melalui Buku Saku Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 7(1), 59-70.
- Purwanto.(2017).*Metodologi Penelitian Kuantitatif*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Qomalasari, E. N., Karlimah, K., & Respati, R. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1890–1900
- Rahim. (2023). *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Rambe, A., & Erika Simanulang, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Pemda Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1799-1808.

- Rangga, A. 2023. Penerapan Supervisi Kelas Bersahabat Guna Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru Kelas Di SDI Bidara. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 156-169.
- Ryanto, S., Arifathyani, S., & Shidik, M. S. 2023. Pengaruh Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD. In *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4 (1). 14-21.
- Sairi, A. P. 2018. Pengembangan buku saku (E-Media) termodinamika berorientasi android. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya (JIFP)*, 2(2), 20-33.
- Sarkadi, K. &. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Rizqita Publishing.
- Simanjuntak, M. D. R. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri Percobaan Pembina Medan*. Tesis tidak diterbitkan. Medan. Program Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan.
- Solihah, D. S., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. 2023. Tingkat kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital. *Journal of Elementary Education*, 06. (2), 372-378.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukron, M., Isdaryanti, B., & Tyastuti, H. D. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Peserta Didik Kelas IVA SDN Sampangan 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*, 1(6), 271-281.
- Sulistri, E., Sunarsih, E., & Utama, E. G. 2020. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 522-531.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Syadida, Q. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17-26.
- Tanjung, K. N., Simbolon, N., Rangkuti Irsan, Mailani Elvi, & Manurung, M. F. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind

- Mapping Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106810 Sampali TA 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (3), 24331-24337
- Ubaidillah, A., Suad., Santosa. 2023. Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh dengan Buku Saku Tematik Berbasis Model Pembelajaran ARCS. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 109–114.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239.
- Wati, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1), 68-73.
- Wibowo, A., Suryana, D. 2023. Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary Education Journals*, 3(1), 1–8.
- Wulandari, I., Nasution, M. D., & Amri, Z. 2023. Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics pada Materi Perbandingan Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1635–1646.
- Wulandari, R., Supriatna, A. R., Nafiah, M. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (1), 1266-1274.

- Yusuf, M. H., & Susila, A. 2023. Rancangan Bangun Aplikasi Pengelolaan Pasien Berbasis Web Dengan Metode Scrum. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1 (5), 1051-1062.
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. 2023. Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789.
- Zahrotissa'adah, U., Sulistyowati, R. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Perencanaan Bisnis Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Lingkungan Pemasaran Untuk Kelas X BDP SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9 (2), 1223-1229.
- Zulfarmansyah, D. *Pengembangan E-Pocket Book Berbasis Web untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA/MA pada Materi Suhu dan Kalor* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Zulvira, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas III SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273-1286.