

**PENGEMBANGAN MEDIA POCKET BOOK BERINTEGRASI AUGMENTED
REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 101837**

SUKAMAKMUR

Jessica Ibrena Br Sipayung¹, Lidia Simanihuruk², Imelda Free Unita Manurung³,
Syarial⁴, Nurhudayah Manjani⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FIP, Universitas Negeri Medan

jessicasipayung04@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an Augmented Reality-integrated pocket book for the IPAS subject, specifically on the topic of human respiratory organs for Grade V of SDN 101837 Sukamakmur, and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The study employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects consisted of 25 fifth-grade students. The instruments used included expert validation sheets (material and media), teacher and student questionnaires, and test (pre-test and post-test). The result showed that: (1) media validity obtained a percentage of 95% from the material expert and 93% from the media expert, both categorized as very valid, (2) practicality by the teacher reached 95%, and student responses reached 98%, both categorized as very practical, (3) effectiveness was demonstrated by an increase in the average pre-test score (55,88) to the post-test score (86,15), a classical mastery rate of 92%, and an N-Gain score of 74% (high category). Based on these findings, the Augmented Reality-integrated pocket book is declared valid, practical, and effective for use in IPAS learning on the respiratory organ material in Grade V of elementary school.

Keywords: pocket book, augmented reality, respiratory organs, IPAS for elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan untuk Kelas V SDN 101837 Sukamakmur serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri dari 25 peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli (materi dan media), angket guru dan peserta didik, serta tes (*pre-test* dan *post-test*). Hasil penelitian menunjukkan: (1) validasi media memperoleh persentase 95% dari ahli materi dan 93% dari ahli media dengan kategori sangat valid, (2) praktikalitas oleh guru mencapai 95% dan perolehan respon peserta didik 98% dengan kategori sangat

praktis, (3) efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai *pre-test* (55,88) menjadi *post-test* (86,15), ketuntasan klasikal 92%, serta perolehan nilai *N-Gain* dengan persentase 74% (kategori tinggi). Berdasarkan temuan tersebut, media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi organ pernapasan kelas V SD.

Kata Kunci: *pocket book*, *augmented reality*, organ pernapasan, IPAS SD, ADDIE

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Perkembangan teknologi yang pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pada era ini, pendidikan dituntut untuk beradaptasi secara dinamis dan mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta bermakna. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menginginkan peserta didik menjadi pribadi yang berilmu, kreatif, dan mandiri. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap operasional konkret (teori Jean Piaget), sehingga sangat memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara nyata dan menarik.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama materi organ pernapasan, masih diajarkan dengan mengandalkan buku teks, ceramah, dan gambar statis. Berdasarkan

observasi yang dilakukan pada Oktober 2025 di SDN 101837 Sukamakmur, pembelajaran IPAS kelas V berlangsung secara konvensional tanpa pemanfaatan teknologi. Guru hanya menggunakan buku cetak dari sekolah, sehingga peserta didik cepat bosan dan kesulitan memahami konsep abstrak organ pernapasan. Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas, diketahui bahwa visualisasi yang tersedia kurang memadai, sementara peserta didik sebenarnya memiliki minat tinggi terhadap media visual dan teknologi. Ketersediaan *smartphone* serta akses internet di rumah peserta didik juga mendukung pemanfaatan media digital.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah minimnya variasi media pembelajaran yang terintegrasi teknologi, sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dan pemahaman terhadap materi organ pernapasan menjadi rendah. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi media yang praktis,

menarik, dan mampu memberikan visualisasi tiga dimensi. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan *pocket book* (buku saku) yang diintegrasikan dengan *Augmented Reality* (AR) mampu menampilkan objek 3D yang interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan untuk kelas V SDN 101837 Sukamakmur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media tersebut.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena pendekatannya yang sistematis, interaktif, dan fleksibel dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan

efektif. Produk yang dikembangkan berupa *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* (AR) pada mata Pelajaran IPAS materi organ pernapasan untuk kelas V SD.

Subjek uji coba penelitian ini adalah 25 orang peserta didik kelas V SDN 101837 Sukamakmur, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Objek penelitian adalah media *book* berintegrasi *Augmented Reality* yang telah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, angket praktikalitas untuk guru, angket respon peserta didik, serta *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan saran validator yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan dari hasil validasi ahli dan angket menggunakan skala *likert* 1-5. Validasi media ditentukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, dengan kriteria sangat valid (81%-100%), valid (61%-80%), cukup

valid (41%-60%), kurang valid (21%-40%), dan tidak valid (0%-20%).

Kepraktisan media diukur melalui angket praktisi pendidikan (guru) dan angket respon peserta didik. Hasil persentasenya dapat dikategorikan menjadi sangat praktis (81%-100%), praktis (61%-80%), cukup praktis (41%-60%), kurang praktis (21%-40%), dan tidak praktis (0%-20%). Efektivitas media dianalisis dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-Gain*, serta menghitung persentase ketuntasan klasikal peserta didik. Kategori efektivitas ditentukan berdasarkan skor *N-gain*: tinggi ($>0,70$), sedang ($0,31-0,70$), dan rendah ($<0,30$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan untuk kelas V SD. Kelayakan produk dinilai berdasarkan tiga aspek: validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

1. Validitas Media

Validitas media diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan angket skala *likert* 1-5. Hasil rekapitulasi validitas disajikan pada berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Validator	%	Kategori
Ahli Materi	Ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed	95%	Sangat Valid
Ahli Media	Bapak Alfin Ghazali, M.Kom	93%	Sangat Valid
Rata-rata		94%	Sangat Valid

2. Hasil Praktikalitas Media

Praktikalitas diukur melalui angket praktisi pendidikan (guru) dan angket respons peserta didik. Hasilnya ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Praktikalitas Media

Responden	Jumlah Skor	Skor Maks.	%	Kategori
Praktisi Pendidikan (guru)	38	40	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik (25 orang)	592	600	98%	Sangat Praktis

3. Efektivitas Media

Efektivitas dianalisis dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta menghitung *N-Gain*. Hasilnya ditampilkan pada berikut:

Tabel 3 Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain*

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata nilai	55,88	86,15
Ketuntasan klasikal (KTTP ≤ 70)	4 orang (16%)	23 orang (92%)
<i>N-Gain</i> (persentase)		74% (Kategori Tinggi)

Pembahasan

1. Validitas Media *Pocket Book*

Berintegrasi *Augmented Reality*

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* (AR) dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase 94%. Ahli materi memberikan penilaian 95% karena materi organ pernapasan disajikan secara runtut, sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas V SD. Ahli media memberikan penilaian 93% karena tampilan visual menarik, ukuran buku praktis (A6), dan integrasi AR berjalan stabil. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chabibah dkk. (2024) yang mengembangkan *pocket book* berbasis AR dan memperoleh validitas 95% (ahli materi) serta 97% (ahli media). Kevalidan media ini juga didukung oleh teori media pembelajaran dari Yaumi (2018) yang

menyatakan bahwa media yang baik harus dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Praktikalitas Media *Pocket Book* Berintegrasi *Augmented Reality*

Hasil praktikalitas menunjukkan media sangat praktis digunakan oleh guru (95%) dan peserta didik (98%). Guru menilai media mudah dioperasikan, tidak bergantung pada proyektor, dan dapat digunakan di dalam maupun luar kelas. Peserta didik merasa tertarik, tidak cepat bosan, dan dapat belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan keunggulan *pocket book* yang dikemukakan Mubarak & Nurul Asri (2021), yaitu praktis, mudah dibawa, dan meningkatkan minat belajar. Respons positif peserta didik (98%) juga mencerminkan bahwa AR mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Taufik, 2023).

3. Efektivitas Media *Pocket Book* Berintegrasi *Augmented Reality*

Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai *post-test* (86,15) jauh lebih tinggi dibanding *pre-test*

(55,88). Ketuntasan klasikal meningkat dari 16% menjadi 92%, melampaui kriteria ketuntasan 85% yang ditetapkan. Nilai *N-Gain* sebesar 74% termasuk kategori tinggi, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Efektivitas ini disebabkan oleh kemampuan AR dalam memvisualisasikan konsep abstrak organ pernapasan menjadi objek 3D yang konkret, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (tahap operasional konkret) yang menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun memerlukan benda nyata untuk memahami konsep. Penelitian Winarni dkk. (2023) juga membuktikan bahwa buku saku berbasis AR efektif meningkatkan kemampuan spasial peserta didik. Dengan demikian, media *pocket book* berintegrasi AR layak dijadikan alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan untuk kelas V SDN 101837 Sukamakmur

dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 95% dan ahli media sebesar 93% dengan rata-rata 94% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan oleh penilaian praktisi pendidikan sebesar 95% dan respon peserta didik 98% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Efektivitas media terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,88 meningkatkan menjadi 86,15 pada *post-test*, dengan ketuntasan klasikal mencapai 92% serta nilai *N-Gain* sebesar 74% dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *pocket book* berintegrasi *Augmented Reality* layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi organ pernapasan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- A. Pribadi, B. (2017). Media & Teknologi Dalam Pembelajaran. *Prenada Media*, (December 2021).

- Abubakar, H. R. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN* (Yogyakarta). SUKA-Press.
- Arikunto, S. (2021). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Dalam *Bumi Aksara* (3 ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran* (3 ed.). Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality*. Diambil dari <http://www.wiley.com/go/permissions>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1 ed.). Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN* (Z. R. Bahar, Ed.). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Pemekasan: Literasi Nusantara.
- Shoffa, S. (2023). *BUKU MEDIA PEMBELAJARAN*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka. Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Mala.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*, menurut sugiyono 2018. Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukamdinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (12 ed.). Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Triyono. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (2 ed.). Yogyakarta: Penerbit Ombak .
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (1 ed.; S. F. S. Sirate, Ed.). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Jurnal :**
- Aciana ana, M. (2021). Pembelajaran Menggunakan Pocket Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Empowerment and Community Service (JECSR)*, 1(01). <https://doi.org/10.53622/jecsr.v1i01.52>
- Amin, N. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Inovatif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa MtsS Manongkoki*

- Kabupaten Takalar. 11(3).
Diambil dari
<https://jurnaldidaktika.org>
- Babullah, R. (2022). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PENERAPANNYA DALAM PEMBELAJARAN. *EPISTEMIC: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 01, 131.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Chabibah, U., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan Media Pocked Book Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Modangan. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 63–72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2186>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1).
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dwi Septiani, B., & Okmarisa, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 DENGAN PENDEKATAN SCAFFOLDING PADA MATERI LAJU REAKSI. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1).
[https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548)
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>
- Fitriyanti, Y., Hidayat, S., Apriliyaseni, S., & Abidin, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tokoh Pahlawan Indonesia Untuk Kelas Tinggi SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(3), 368–379.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v24i3.77776>
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Diambil dari <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Intan Nurhasana. (2021). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2).
<https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Laila, A., Afandi, S., & Yasin, M. H. M. (2025). The effectiveness of augmented reality-based pocket books to improve numeracy

- literacy skills of elementary school students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 69. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99900>
- Mubarok, F. U., & Nurul Asri, A. (2021). Developing Bilingual Pocket Book with QR Codes and Infographics Features for Information Technology Lecturers and Staff. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(11). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15148>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, 9(2). <https://doi.org/Prefix10.21831byCrossref>
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Dalam *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Nurmalia, L., Prasanti, A., Syahidah, H., & Azizah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Nurmayani, N., & Ayu Khairani, L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA "SMART BOARD BOOK" BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 KELAS II SD NEGERI 104197 DESA KLAMBIR. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i3.30132>
- RI, U. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas Pasal 3). *Sekretariat Website JDIH BPK RI*, Vol. 19.
- Sembiring, P. K. br, Ananda, L. J., Rozi, F., & Manurung, I. F. U. (2025). PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA IPA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN SISWA KELAS III SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2). <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5333>
- Sihaloho, L. T., Manurung, I. F. U., Simanjuntak, E. B., Ambarita, D. F. P., & Afriadi, P. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Pelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 3(3). <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2668>

- Siregar, I. A., Angin, L. M. P., Mailani, E., Ananda, L. J., & Manurung, I. F. U. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 101140 SUNGAI DURIAN. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2). <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5559>
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Taufik, I. N. (2023). *Development of Augmented Reality-Based Pocket Book Pantun (Poketun) Media for Elementary School Students*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-020-6_13
- Uno, W. A., Halim, I., & Syahriyanto, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 PENGALAMANKU SUB BAB PENGALAMANKU DI TEMPAT WISATA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.371>
- Wajdi, B., Fartina, F., & Nazipatuzzahrah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pengukuran. *Kappa Journal*, 8(1), 39–45. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i1.25364>
- Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPASIAL SISWA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8193>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (1 ed.; S. F. S. Sirate, Ed.). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Zega, R., & Mendrofa, N. K. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI UTARA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(2).

<https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4474>