

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Tika Haryanti dan Asri Susetyo Rukmi. (2023). Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 11(8).
- Aka, K. A., & Kediri, U. N. (2016). *Model quantum teaching dengan pendekatan cooperative learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pkn. 1*, 35–46.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, S. N., & Fathurrahman, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v pelajaran ips. 12*(1), 53–58.
- Ampun, A. C. R. A. A., & Purba, A. O. (2021). Strategi pertahanan maritim indonesia sebagai poros maritim dunia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 321–325. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Andi Rustandi dan Rismayanti. (2021). Penerapan model addie dalam pengembangan media pembelajaran di smpn 22 kota samarinda. *Jurnal Fasilkom (Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer)*, 11, 2.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). *Pengembangan media pembelajaran wordwall berbasis game edukasi pada mata pelajaran ips kelas vi sdn 48 cakranegara pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) . Menurut depdiknas menggunakan media pembelajaran . Media pembelajaran berupa. 2*, 208–216.
- Azima, N. F. (2022). *Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar. 22*(2021), 1–11.
- Basori, M. (2016). *Peran pembelajaran ips dan pembangunan karakter bangsa. 1*, 70–81.
- Eodytha, P., Purnomo, A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Peran flipbook sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21 peran flipbook sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran abad 21. 4*(11), 2001–2015.
- Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (n.d.). *Karakteristik dan problematika siswa sekolah dasar. 5*.
- Fatimah, H. (2022). *Literatur review pengembangan media pembelajaran sains. 11*(1), 63–69. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i1.55966>
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah*

Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.

- Karomah, F. N., & Devita Ramli, Z. J. M. (2024). Peran dan manfaat media embelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 2.
- Kusumo, G. W. M. R. A. B., & Pro. (2021). *Pertanian berkelanjutan : sebuah upaya untuk memadukan pengetahuan formal dan informal petani (kasus pada petani hortikultura di provinsi jawa barat) sustainable agriculture : an effort to integrate farmer ' s formal and informal knowledge (case on hor.* 7(2), 1141–1160.
- Lastyanggun, E. T. (2022). *Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Bendo 1 Kota Blitar* (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). *Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas kelas v mi nu metro.* 8(1), 285–293.
- Martdana, R. A. (2025). *Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah : analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa.* 4(2), 327–335.
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling.* 5, 3549–3554.
- Muhammad Zulfikar Sadrah, Abdul Hakim, S. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 sd negeri paccinongang unggulan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Mutaqin, A. H., Saputra, D. S., Kurino, Y. D., & Majalengka, U. (2025). *School education journal pgsd fip unimed.* 15(3). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i3.68452>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). *Analisis pengaruh elemen gamifikasi pada aplikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sma abstrak.* 6(1), 174–186.
- Permata, N. N., Zaman, W. I., & Damayanti, S. (2022). Pengembangan media miniatur energi alternatif untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.374>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedu). Alfabeta.
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). *Tren media pembelajaran matematika*

- dalam jurnal pendidikan matematika di seluruh indonesia*. 06(03), 3443–3458.
- Qomariyanti, N., & Ermiana, I. (2023). *Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar siswa*. 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi media pembelajaran interaktif game educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sd negeri polagan l*. 8, 21907–21914.
- Revel Krisna Saputra, Rintis Rizkia Pangestika, T. A. (2025). *Peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran mind mapping pada materi negara*. 6(1), 131–136.
- Riduwan. (2018). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8, 2.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., & Fauziyyah, H. (2022). *Pentingnya memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas belajar dalam mata pelajaran bahasa indonesia*. 6, 9333–9339.
- Sahari, A. L. dan S. (2016). *Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran*. 1, 1–15.
- Sari, I. P. (2018). *Implementasi model addie dan kompetensi kewirausahaan dosen terhadap motivasi wirausaha mahasiswa*. 6(1), 83–94. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Sariayu, M. R., Miaz, Y., Padang, U. N., & Barat, S. (2020). *Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model think pair share di sekolah dasar*. 4(2), 295–305.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). *Penggunaan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa*. 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Siam, K. N., Ason, Y., & Tirsa, A. (2015). *Penggunaan media nyata untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas vi sekolah dasar*. 3(2), 166–174.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, dan A. G. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Sudarwati, L., & Nasution, N. F. (2024). *Upaya Pemerintah dan Teknologi Pertanian dalam Meningkatkan Pembangunan dan Kesejahteraan Petani di Indonesia*. 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.32734/jkakp.v3i1.15847>
- Tri Puja Suriandari, S. A. H. (2024). *Pengembangan media bergambar flipbook*

pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas iv sekolah dasar 101965 kotasari tahun ajaran 2023 / 2024. 01(03), 175–185.

Yulianti, Y. (2024). *Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif untuk peningkatan pemahaman siswa. 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.13i2.24904>*

Zuhdi, S. (2020). Budaya bahari sebagai modal membangun negara maritim indonesia. *Jurnal Maritim Indonesia (Indonesian Maritime Journal)*, 8(2), 2. <https://doi.org/10.52307/ijm.v8i2.36>