

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, K. H., & Pekalongan, W. (2024). *Promoting english language vocabulary to young learners through visual imagery strategy: a photovoice study*. *Undergraduate Thesis Thesis*, 1–22. <http://etheses.uingusdur.ac.id/8631/>
- Afriani, S., Prasasti, A., & Anggriyani, R. (2022). Alat peraga sistem pernafasan manusia untuk menunjang pembelajaran IPA. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1). <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2368>
- Alfarobi, A., & Marsudi. (2022). Perancangan *buku pop-up* tema profesi petani untuk anak TK Dharma Wanita Persatuan Gerbang. *Jurnal Barik*, 4(1), 219–232. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Amrinai, N. (2020). *Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada materi bangun ruang kelas V SD*. 1–48. <http://repository.universitaspahlawan.ac.id/id/eprint/393>
- Amro, D. K., & Dawoud, H. (2024). *Influencing factors of spatial ability for architecture and interior design students: a fuzzy dematel and interpretive structural model*. *Buildings*, 14(9), 1–24. <https://doi.org/10.3390/buildings14092934>
- Ardiansyah, Risnita, & M.Syahrani Jailani. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(5), 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arhalifi, A. , W. R. , & N. N. (2023). Analisis pembelajaran jaring bangun 3 dimensi pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.138>
- Astriani, D., & Dewi Puspasari, K. (2021). Efektivitas *focus group discussion (FGD)* dan psikodrama untuk mengurangi stres akademik pada mahasiswa baru. *1(1)*, 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/sinda.v1i1.17>
- Azis, A. M. R. (2021). Tantangan industri penerbitan buku di Indonesia sebagai bagian dari industri kreatif dalam mengarungi era digitalisasi dan pandemi covid 19. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 6(3), 236. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v6i3.17949>
- Calista, G. (2023). Perancangan komunikasi visual buku ilustrasi fobia spesifik umum “di dalam pikiran mereka” sebagai medium edukasi remaja terhadap fobia. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 8(1), 1–16. <https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/16691/9628>

- Diesma Nur Afidah, A., & Surya Patria, A. (2023). Analisis konten visual dalam buku ilustrasi romantic universe. *Jurnal Barik*, 4(3), 167–179.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Dwi, S. N. (2022). Pengembangan *pop-up book* budaya Jawa Timur kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02. 149–155.
<https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/105>
- Eka Putri, F., Sururi, A., & Khotimah, K. (2023). Hubungan antara kecerdasan spasial dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTS SMPN 2 Lampung Utara. 1–8. <https://juma.umko.ac.id/index.php/griya-cendikia/article/download/675/180/1404>
- Fajari, U. N. (2020). Analisis miskonsepsi siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 113–122.
<https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i2.2071>
- Fattah, R., Shiddiq, A., & Albar, D. (2021). Desain ilustrasi tokoh Surya Putra Karna Mahabharata. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), 214–225.
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Fauziyah, N. L., Arifah, N., Trisna, P., & Maulidya, G. S. (2023). *Systematic literature review: Pembelajaran matematika pada materi bangun ruang di sekolah dasar kelas tinggi*. 5(1), 975–996.
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/648/>
- Filimowicz, M. (2023). *AI art narrative theory series interactivity in narrative designing games & interactive stories*. <https://medium.com/narrative-and-new-media/narrative-structure-1cd58b4f357c>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Goliah, M., & Yuhana, Y. (2024). Analisis miskonsepsi matematika peserta didik pada materi pembagian di sekolah dasar. 9, 1546–1556.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11385>
- Hanif, R. (2022). *Data profil konsumen indonesia 2022 terbaru dan lengkap*. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Haslam, A. (2006). *Book design*. https://books.google.co.id/books?id=_Ri63jEKPfgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Hiner, M. (2012). *Paper engineering for pop-up books and cards*. United Kingdom- Tarquin Publications. United Kingdom: Tarquin Publications.

- IDN Times. (2024). *Gaji guru PNS terbaru 2024 golongan I-IV dan tunjangannya*. <https://www.idntimes.com/business/economy/yogama-wisnu-oktyandito/gaji-guru-pns-terbaru-2024-golongan-i-iv-dan-tunjangannya?page=all>
- Indeed. (2025). *Gaji desainer grafis di Indonesia*. <https://id.indeed.com/career/desainer-grafis/salaries>
- Islam, A. (2023). “*Observation*” in the design thinking process. <https://medium.com/@ashraful.ruet15/observation-in-the-design-thinking-process-44f065616f70>
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan media *pop-up book* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>
- Keegan, K., Hananto, B. A., & Laurencia, J. (2022). “Aku anak perempuan” untuk basis perancangan ulang visual buku interaktif. 2, 265–271. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/4505>
- Landa, Robin. (2014). *Graphic design solutions*. Wadsworth, Cengage Learning.
- Male, A. (2007). *Illustration: a theoretical & contextual perspective*. AVA Publishing SA, Switzerland.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13, 116–152. <https://www.neliti.com/id/publications/340203/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-dan-problematikanya-pada-anak-usia-sekol>
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan pengujian *alpha* dan *beta* pada aplikasi penerimaan siswa baru. *Jurnal Swabumi*, 8(1), 2020. 110–105. <https://www.neliti.com/id/publications/490252/penerapan-pengujian-alpha-dan-beta-pada-aplikasi-penerimaan-siswa-baru>
- Miller, C. H. (2020). *Digital storytelling: a creator’s guide to interactive entertainment* (4th ed.). CRC Press Taylor & Francis Group, New York.
- Nandy. (2022). *Review seri pengetahuan WHY? : rekomendasi buku pengetahuan yang paling menarik*. <https://www.gramedia.com/best-seller/review-buku-seri-pengetahuan-why/?srsId=AfmBOooSzHtRbZFHq1dRYy49p1RrW1ARNRJYukWYBmAeB-lyVIhsZZ2>
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., Armi, D., & Putri, E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nuryanto, H. (2021). *Pengertian, sifat, dan rumus bangun ruang matematika*. <https://www.gramedia.com/literasi/rumus-bangun-ruang->

matematika/?srsltid=AfmBOooJWqK7cfBwz9S4Y3pYbr72UF4Tzx8eXXAK
tug3wa9DaS4Y68u2

- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. (2018). *Senang belajar matematika* (1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Ramadhan, R. A., & R'ois Abidin, M. (2023). Perancangan identitas visual *sister's kitchen* Surabaya. *Jurnal Barik*, 4(3), 103–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ramadhan, Z. I. R. (2022). *Story development in enola holmes film (2020): an analysis through structural approach. Doctoral Dissertation*, 1–48. <https://doi.org/https://repository.unissula.ac.id/27886/>
- Riza, D., Susanta, A., & Juarsa, O. (2024). Pengaruh model *discovery learning* berbantuan magic straws materi bangun ruang terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. 7(2), 229–236. <https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/view/35295>
- Rizky, N. S. (2021). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantu media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas v SD AL-Azhar 2 Bandar Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/16375/>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan media interaktif dengan semangat belajar peserta didik. 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Samara, T. (2020). *Design elements: understanding the rules and knowing when to break them* (3th ed.). Quarto Publishing Group Inc, USA.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (5th ed.). John Wiley & Sons, Inc, Indiana.
- Sinta, & Syofyan, H. (2021). Pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 248–266. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.25>
- Sintia, I., Kusmana, D. A., Alicia, V. D. H., Putri, A. I., & Kurnia, B. (2024). Penggunaan media 3 dimensi bangun ruang untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran matematika. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(2), 97–105. <https://doi.org/10.33578/kpd.v3i2.235>
- Siregar, M. E. (2012). *Pedoman penerbitan buku*. Medan Area University Press. <https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/7363/1/Penerbitan%20Buku.pdf>
- Suhendra, M. F., Helmiawan, M., & Indrasari, N. P. (2020). Tantangan pelaku penerbitan di era industri 4.0: sebuah tinjauan. *Jurnal Kajian Dan Terapan*

- Media, Bahasa, Komunikasi*, 1(1), 1–8.
<https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/mediasi/article/download/397/260/750>
- Supardi, R. (2021). Pembuatan game balap kelinci dengan *unity* berbasis android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1).
<http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Sutawijaya, J. V. (2024). Kesesuaian visual ilustrasi warna, dan tipografi pada isi buku cerita bergambar dengan tema edukasi anak mengenai food waste. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 7(1), 5–10.
<https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturruipa/article/download/11313/pdf>
- Syafa, I., Pandu Annanto, G., & Indiyarti Putri, L. (2022). Mainan mekanikal edukatif sebagai upaya peningkatan kecerdasan visual-spasial siswa TK Pelangi Nusantara Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
https://www.academia.edu/112712515/Mainan_Mekanikal_Edukatif_sebagai_Upaya_Peningkatan_Kecerdasan_Visual_Spasial_Siswa_TK_Pelangi_Nusantara_Semarang
- Tinambunan, N., Triyanto, R., Cerah, A., & Azis, K. (2021). Ilustrasi cerpen renjaya siahaan pada koran analisa. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10, 56–61.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/download/22612/15877/56362>
- Ulfah, K. U., Rolina, N., & Alfina, C. S. (2024). Lift the flap book media affect disaster preparedness in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 36–43. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i1.71153>
- Winiarsih, I., Rahman Hakim, A., & Indah Sari, N. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal matriks ditinjau dari gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 139–146.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6547>
- Yanti Fauziah, P., Sevi Triana, R., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/57660/19719>
- Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif jean piaget dan implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/11685>