

## DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, A. A. G. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja:Aditya Media Publishing. (diakses pada 16 Agustus 2023)
- Agung, A. A. G. 2018. Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 16 Agustus 2023)
- Agung, A. A. G. Dan I. N. J. 2021. Statistika Inferensial Untuk Pendidikan. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 16 Agustus 2023)
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2022. Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 375–385. pandawa
- Armia, A., & Ardian, Z. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1), 10–16. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/1331>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, December*, 0–15. [https://www.researchgate.net/profile/Uwes-Chaeruman/publication/338208296\\_INSTRUMEN\\_EVALUASI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN/links/5e06d9404585159aa49f8cd6/INSTRUMEN-EVALUASI-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Uwes-Chaeruman/publication/338208296_INSTRUMEN_EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN/links/5e06d9404585159aa49f8cd6/INSTRUMEN-EVALUASI-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf)
- Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

- Berbasis Android Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(3), 18.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i3.109462>
- Delu Pingge, H. (2022). Merdeka Belajar dengan Pendidikan Resolusi Konflik di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.1900>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Gee, Q. (2019). Landasan Teori اديج. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 1985, 17–39.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*.
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI Riko Al Hakim 1 , Ika Mustika, 2 , Wiwin Yuliani 3 1. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 263–268.
- Hamid, M dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Haq, V. A. (2021). Mencermati Perbedaan Model Assure dan Addie dalam Metodologi Pengembangan Pembelajaran PAI. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(4), 270–294.
- Iskandar, M. F., & Mayarni, M. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097–8105.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25. (diakses pada 19 Juli 2023)
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan

- Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Krismayoni, P. A. W., & Suarni, N. K. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25258>
- Kusuma. (2022). Instrumen Kelayakan Media. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 32–46.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Murwani, D., dkk. 2020. Statistika untuk Bisnis dan Manajemen. Jawa Timur: Universitas Ciputra.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>
- Novia Cendy, Hendriana Benny, V. A. (2023). *VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED REALITY*. 14(April), 98–110.
- Novita Agustina, Ns, M.Kep, S. K. A. (2022). *No Title*. [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1697/mata-adalah-jendela-dunia](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1697/mata-adalah-jendela-dunia)
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Cahya, D. (2020). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Konsep Diri. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 34–37. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2012>
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. *Universitas Komputer Indonesia*, 1, 1–8.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purwandari, P., Yusro, A. C., & Purwito, A. (2021). Modul Fisika Berbasis Augmented Reality Sebagai Alternatif Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2874>
- Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Putri Anugraini, A. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>
- Rayanto, Yudi Hari Dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute. (diakses pada 20 Juli 2023)
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi
- Reni, R. (2019). Penerapan Metode Make a Match Berbantu Media Visual Pada Materi Litosfer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.116>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.45180>
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29.  
<https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59.  
[https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF\\_aa1QJKc2POtF71rOwp\\_\\_WyBbgKZ](https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ)
- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the covid-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283–198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>
- Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha, 1-17.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. 210.
- Sutrisno. (2021). Analisis dampak pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa mi muhammadiyah 5 surabaya. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–10. <https://media.neliti.com/media/publications/348380-analisis-dampak-pembelajaran-daring-terh-a55d7ef7.pdf>
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Tjipto, W. (2020). Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718–729.
- Tegeh, I.M. dan Sudhata, I. G. . (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*.
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022).

- Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(5), 190. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i5.15238>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. (2022). Garudhawaca.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Yusuf, M., Tarjiah, I., & Satibi, O. (2018). Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 124–132. (diakses pada 18 Juli 2023)