

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, P. D., Agustini, K., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95–106.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Anis Fuadah, F. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>
- Antara, P. A. (2015). Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak Development of Children ' S Artistic Talent. *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*, 10(1), 29–34.
- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 996–998. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2294>
- Arizka, S., & Sari Sitepu, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pubal 3D (Puzzle Balok 3D) Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas 3 Sd Swasta Qurrtta a'Yun. 1(1), 50–63. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Tranformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 82–93. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Cahyawati, P. N. (2022). Quo Vadis Kebudayaan Nusantara. *WICAKSANA: Jurnal Lingkungan Dan Pembangunan*, 6(1), 39–46. <https://doi.org/10.22225/wicaksana.6.1.2022.39-46>
- Damastuti, F. A., Akhmad, J., Hasim, N., & Wulandari, I. (2023). Pengenalan Rumah Adat Nusantara Berbasis Mobile AR di SDN Banjarmendalan Lamongan. 2(2), 68–72.
- Deti Nurhamidah, S., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <https://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>

- Febriyanti, A., & Sulistyanto, H. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN ENDEMIK DI INDONESIA DENGAN AUGMENTED REALITY UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. 5–24.
- Hernanda, A., & Sekti, A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ*. 6(1), 245–252.
- Hikmah, S., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Indriani, V., Darni, R., Hendriyani, Y., Huda, A., & Samala, A. D. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Berbasis Mobile Augmented reality pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 10(4), 108–118. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Kasim, M. H. (2024). PEMANFAATAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENDUKUNG PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(2), 769–780.
- Keta, D. S., Sadipun, B., & Dole, F. B. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka di SDK Onekore 2 Santa Ursula Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. *Jurnal Literasi: Pendidikan Dan Humaniora*, 8, 27–32.
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1401–1414.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>

- Makkuraga, A., & Pandjaitan, R. H. (2023). *Komunikasi Kreatif Remaja Dalam Promosi Budaya Dan Wisata Berbasis Media Sosial*. 8(1), 100–107.
- Markos, S., Susanti, R., & Sriwijaya, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 12. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v12i1.17425>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Mayuni, Ratna, K., Rati, Wayan, N., & Mahadewi, Putrini, Putu, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 183–193.
- Muhlis, Safitri, A., Buhari, M. R., & Mustamiroh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Tari Tradisional Kelas V SDN 015 Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 2462–2475.
- Pebriani, N. L. P., Japa, I. G., & Antara, P. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 397. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i3.37980>
- Permana, B. S. (2024). *Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. 4(1).
- Prasetya, S. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual 3D Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Kabupaten Kediri*. 1–7.
- Puri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2021). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV Sd/M. *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016), h. 81, 3, 178.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., & Husna, M. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*. 8, 97–105.

- Santoso, G., Damayanti, A., Murod, M., & Imawati, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Jurnal Pendidikan Transformatif. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 84–90.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).
- Sulistiyadi, D. C. (2017). *Analisis Kualitas Butir Soal Pilihan Ganda Pada Ulangan Akhir Semester Mata Pelajaran Penjasorkes Kelas X Smkn 1 Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018*. 53(9), 1689–1699.
- Susetya, B. E. F., & Harjono, N. (2022). Pengembangan Media Filter Instagram Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10056–10072. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4228>
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tri Hariyani, I., Diana Fitri, N., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini*. 7(2), 1354–1367. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3378>
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wahyunuhari, F. (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pengembangan LKS IPA Berbasis Pendekatan Scientific Untuk Siswa Kelas VII. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.

- Yanik Yasmini, W. (2021). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Karangasem. *Lampuhyang*, 12(2), 137–155. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.265>
- Yuliani, D., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 96–105. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11309/12956>
- Yusup, M., Sumantri, M. S., & Lestari, I. (2024). Model Implementasi Pendidikan Nilai Karakter Profil Pelajar Pancasila di Kelas Empat Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 173–190. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3130>

