DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Z. (2024*). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual augmented reality terhadap kemampuan berpikir kritis ipas siswa kelas iv sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

Admin Padamu. (2020, September 6). Pengertian Ekolokasi dan Contohnya. Di akses Februari 14, 2025, dari Blog Padamu website: https://www.padamu.net/pengertian-ekolokasi-dan-contohnya

Afifah, H. & Faizah, U. N. (2023). Analisis kemampuan berpikir ilmiah menggunakan soal berbasis masalah ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Tadris IPA Indonesia,* 3(2), 190-199. https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2240

Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ipas*. Cahya Ghani Recovery.

Ahmad, A. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Aplikasi Augmented Reality pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, *6*(2), 1667-1673.

Andrea, R., Lailiyah, S., Agus, F., & Ramadiani, R. (2019). "*magic boosed" an elementary school geometry textbook with marker-based augmented reality*. TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control), 17(3), 1242. https://doi.org/10.12928/telkomnika.v17i3.11559

Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, *7*(2).

Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh penggunaan media augmented reality berbasis android terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas sekolah dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, *7*(2), 567-576.

Anggraini, A. F., & Suciati, M. (2018). Identifikasi kemampuan berpikir ilmiah siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Turi, Sleman. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ* (Vol. 1, pp. 48-52).

Anjasman Situmorang. (2020, Oktober 27). Ini Penyebab Burung Hantu Bisa Melihat Dalam Gelap. Di akses Februari 14, 2025, dari

website:https://techno.okezone.com/read/2020/10/27/16/2300407/ini-penyebab-burung-hantu-bisa-melihat-dalam-gelap?page=all

Antara , P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik . *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, 17-26.

Antara, A. A. P. (2020). *Penyetaraan vertikal dengan pendekatan klasik dan item response theory (teori dan aplikasi)*. Deepublish.

Antara, P. A., Paramita, M. V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, *7*(2), 241-248.

Antara, P. A. (2019). Implementasi pengembangan karakter anak usia dini dengan pendekatan holistik. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *14*(1), 17-\

Antara, P. A., & Maula, I. K. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, 8(2), 252-260.

Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Putri, N. N. C. A. (2023). Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak: Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 76- 84

Antara, P. A., Marjaya, N. K. T. A., & Bayu, G. W. (2024). *Media Slide "BUSAN 3D" Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara*.

Apa itu laron? (2020, Januari 3). Di akses Februari 14, 2025, dari Rentokil.com website:https://www.rentokil.com/id/layanan-kami/pengendalian-hama/tips-mudah-mengendalikan-hama/apa-itu-laron

Apriliani, S. P. & Radia, E. H., 2020. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), Pp. 994-1003.

Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). ABDIMAS: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181

Ashari, D. (2023). *Analisis pemanfaatan media pembelajaran augmented reality (ar) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis*. Khazanah Pendidikan, 17(1), 176. https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040

Bestari Kumala Dewi. (2022, Augustus 14). Apa Fungsi Tempurung Kura-kura? Halaman all - Kompas.com. Di akses Februari 14, 2025, dari KOMPAS.com website: https://www.kompas.com/sains/read/2022/08/14/120500723/apa-fungsi-tempurung-kura-kura-?page=all

Carolina, Y. D. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(1), 10-16.

Dari, K. (2010, Augustus 3). Sardinella. Di akses Februari 14, 2025, dari Wikipedia.org website: https://id.wikipedia.org/wiki/Sardinella

Darmawan, A. and Sangaji, F. (2023). Seberapa efektif penggunaan model pembelajaran scientific dalam praktikum ilmu pengetahuan alam. SEARCH: *Science Education Research Journal,* 1(2), 14-21. https://doi.org/10.47945/search.v1i2.1248

detikInet, T. (2023, Augustus 13). Ilmuwan Temukan Tikus Tanah Baru "Berkekuatan Super." Di akses Februari 14, 2025, dari detikjabar website: https://www.detik.com/jabar/berita/d-6873849/ilmuwan-temukan-tikus-tanah-baru-berkekuatan-super

Devita S. (2023, Februari 7). Punya 8 Otak di Tentakel, Gurita Bisa Secerdas Apa? Di akses Februari 14, 2025, dari detikedu website: https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6554962/punya-8-otak-di-tentakel-gurita-bisa-secerdas-apa

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.

Fakta Unik Sapi, Bisa Ungkap Perasaan Melalui Mata. (2024, Juli 8). Di akses Februari 14, 2025, dari Suka Fakta website: https://sukafakta.com/fakta-unik/fakta-unik-sapi/

Fauziah, N., Nafiah, N., Hartatik, S., & Sunanto, S. (2022). Penerapan media augmented reality pada materi ilmu pengetahuan alam siswa sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2). https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i2.2116

Fironika Kusumadewi, R., Ulia, N., Riana, I., Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pengembangan Bahan Ajar, P., & Factor, C. (N.D.). Berbasis Proyek. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *5*(1).

Fitriyanti, F., F, F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan sikap dan kemampuan berpikir ilmiah siswa melalui model pbl di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491-497. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.376

Gaol, A. F. L., Azizahwati, A., & Zulhelmi, Z. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14190-14199.

Gaol, A. F. L., Azizahwati, A., & Zulhelmi, Z. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14190-14199.

Gratis gigi taring foto | Piqsels. (2025). Di akses Februari 14, 2025, dari Piqsels.com website: https://www.piqsels.com/id/search?q=gigi+taring

Gumilang Pawitan, Yunus Abidin, & Rendi Restiana Sukardi (2023). *Rancang bangun media pembelajaran digital berbasis augmented reality card pada materi metamorfosis hewan di kelas iv sd*. Inventa, 7(2), 121-139. https://doi.org/10.36456/inventa.7.2.a7201

Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Website* dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410.

Hikmah, N., Haliq, M. I., & Kamasari, E. (2022). Pengaruh minat belajar dan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1248-1254. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3470Https://Doi.Org/10.53624/Ptk.V3i1.119, Https://Journals.Ldpb.Org/Index.Php/Cognoscere

Ine Vania Putri. (2022). Jangan Salah, Ini 7 Cara Memotong Kuku Kucing dengan Benar. *Liputan6.com*. https://doi.org/1025150807.desktop.liputan6

Irmayanti, E. and Surindra, B. (2019). *Peningkatan penguasaan konsep "kebijakan fiskal dan moneter" melalui model pembelajaran mandiri aktif bermedia audio visual pada siswa kelas xi-1 sma negeri 4 kediri*. Proceedings of the ICECRS, 2(1), 273-280. https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2384

Ismiyanti, Y., & Permatasari, N. D. (2021). The Effect Of Pictorial Story Media On Critical Thinking Of Grade 4 Sdn 1 Pendem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 118. Https://Doi.Org/10.30659/Pendas.8.2.118-128

Kaliwanovia, T. A. S., & Oktaviani, R. N. (2023). Pengembangan Buku Ajar Pantomim Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Bentuk Pop Up. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, *12*(2), 274-291.

Khalida, B. R. and Astawan, I. G. (2021). Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas vi sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 182-189. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35552

Kholili, A. N. (2022). *Rancang bangun sistem informasi raport siswa berbasis web pada sekolah menengah kejuruan*. Intech, 3(1), 1-7. https://doi.org/10.54895/intech.v3i1.1285

Kim, H. S., Kim, S., Kim, H., Cha, Y., Kim, J. T., Kim, J. W., ... & Yoo, J. I. (2024). Correlation between individual thigh muscle volume and grip strength in relation to sarcopenia with automated muscle segmentation. *PloS one*, *19*(12), e0312107.

Koyan, I. W. (2011). Asesmen dalam pendidikan.

Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap peningkatan pemahaman matematis siswa ditinjau dari gaya belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, *7*(1), 45-50.

Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap peningkatan pemahaman matematis siswa ditinjau dari gaya belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *7*(1), 45-50.

Leba, M. A. U., Maing, C. M. M., Tukan, M. B., & Komisia, F. (2023). *Penguatan literasi sains melalui eksperimen ipa sederhana. Abdimas Galuh*, 5(2), 1216. https://doi.org/10.25157/ag.v5i2.10505

Leoni Indahsari, St, & Sumirat, Nd. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif Implementation Of Augmented Reality Technology In Interactive Learning*: A Comprehensive Journal Article*.

Marjaya, N. K. T. A., & Bayu, G. W. (2024). Media Slide "BUSAN 3D" Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara. *Journal of Education Action Research*, *8*(2), 340-349.

Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan augmented reality sebagai media pembelajaran sistem pencernaan pada manusia dalam mata pelajaran biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676

Milniadi, A. D. and Auliya, Y. A. (2021). Analisis usability *website* si-prestasi dengan metode use questionare. INFORMAL: *Informatics Journal*, 6(2), 95. https://doi.org/10.19184/isj.v6i2.25711

Mukti, H., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2023). Tradisi pelaksanaan pendidikan ips di sekolah dasar. Kaganga:*Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 585-596. https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.8558

Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, *4*(1), 427-433.

Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi berbasis augmented reality sebagai upaya pengenalan bangun ruang bagi siswa sekolah dasar. *Tunas Nusantara*, *4*(1), 427-433.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan, 13(2), 174-183. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525

Nasikhin, N., Murtadho, A., Syukur, F., De Cómputo, E. S., Roya, A., & Hasan, Z. (2023). *Development of augmented reality in islamic religious education learning: case study in islamic boarding school-based schools*. At-Turats, 17(1), 91-105. https://doi.org/10.24260/at-turats.v17i1.2786

Ni, Y. (2024, Juli 15). *Mengenal Fakta Menarik Anatomi Gigi Manusia yang Jarang Diketahui Orang – Dokter Gigi Palembang Profesional dan Terjangkau - Zahara Dental.* Di akses Februari 14, 2025, dari Dokter Gigi

Palembang Profesional dan Terjangkau - Zahara Dental website: https://zaharadental.com/anatomi-gigi-manusia/

Ningsih, D. A., & Fadillah, L. (2019). Efektivitas pembelajaran di luar kelas dalam pembentukan sikap percaya diri peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *4*(2), 1-12.

Nurrita, T., 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat, 3(1), Pp. 171-187.

Nurya, S., Arif, S., Sayekti, T., & Ekapti, R. F. (2021). Efektivitas model pembelajaran children learning in science (CLIS) berbasis STEM education terhadap kemampuan berpikir ilmiah siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, *1*(2), 138-147.

Oktafiyani, D. Y., Umalihayati, U., & Dayurni, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas X Ips 1 Sma Negeri 8 Kota Serang. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, *2*(5), 148-158.

Parwati, G. A., Rapi, N. K., & Rachmawati, D. (2020). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah siswa sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 10(1), 49. https://doi.org/10.23887/jjpf.v10i1.26724

Perdana, G. R., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 52-60.

Pixabay. (2016). Di akses Februari 14, 2025, dari Pixabay.com website: https://pixabay.com/id/images/search/bulu%20sapi/

Prahestiningtyas, T. and Sulisworo, D. (2022). Pembelajaran fisika secara online dengan aplikasi seesaw berdasarkan scientific based learning untuk peningkatan kemampuan berpikir ilmiah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 81-94. https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i1.11108

Prasetia, I., 2022. Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik. s.l.:Umsu Press.

Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives:Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 137-152.

Rahardjo, S. & Handoyo, A., 2015. Analisis Konsep Tematik Pada Taman Perumahan Di Kota Baru Parahyangan Sebagai Daya Tarik Bagi Anak Anak (The Thematic Concept Analysis of the Neighborhood Parks in Kota Baru Parahyangan as an Attraction for Children). Tesa Arsitektur, 12(2), Pp. 93-105.

Rahma, F. A., Harjono, H. S. & Sulistyo, U., 2023. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. Jurnal Basicedu, 7(1), Pp. 603-611. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653

Ramadani, W. and Jayanti, U. N. A. D. (2023). Kesesuaian buku teks biologi sma materi jamur kelas x berdasarkan komponen literasi sains. BIOEDUSAINS:*Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 6(2), 399-406. https://doi.org/10.31539/bioedusains.v6i2.6580

Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). *Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan hasil belajar pendidikan IPA SD mahasiswa PGSD Undiksha UPP Singaraja. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 6 (1), 60–71*.

Redaksi Halodoc. (2021, Juni 18). Memberi makanan untuk anjing Rottweiler tidak boleh sembarangan karena dapat memengaruhi kesehatan tubuhnya. Di akses Februari 14, 2025, dari halodoc website: https://www.halodoc.com/artikel/tips-memilih-makanan-yang-tepat-untuk-anjing-rottweiler

Riniwanti, R., Nursalam, N. & Arifin, J., 2024. Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 4(1), Pp. 263-277.

Roulina, P. E. (2021). Pengembangan media video pembelajaran terhadap hasil belajar ipa siswa kelas iv sekolah dasar. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 11(2), 170. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28865

Roviati, E. and Widodo, A. (2019). Kontribusi argumentasi ilmiah dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis. Titian Ilmu: *Jurnal Ilmiah Multi Sciences,* 11(2), 56-66. https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.454

Saputra, F. A. (2022). *Sistem informasi penjualan buket berbasis web*.. https://doi.org/10.31219/osf.io/de9f7

Sastrawan, I. P. O., Margunayasa, I. G., & Bayu, G. W. (2021). Credibility Of Digital Comic Media In Audio Visual Form On Style Topic For Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, *4*(2), 213. Https://Doi.Org/10.23887/Ijerr.V4i2.39665

Sekarani, R. (2021, November 30). Jenis-Jenis Burung Terlengkap, Ada yang Tak Bisa Terbang hingga Terancam Punah. Di akses Februari 14, 2025, dari suara.com website: https://www.suara.com/lifestyle/2021/11/30/194802/jenis-jenis-burung-terlengkap-ada-yang-tak-bisa-terbang-hingga-terancam-punah

Sekarani, R., & Hiromi Kyuna. (2021, Mei 18). Viral Sisik Ikan Digoreng Jadi Camilan, Malah Bikin Mendadak Ingat Mermaid. Di akses Februari 14, 2025, dari Suarasumut.id website: https://sumut.suara.com/read/2021/05/18/160950/viral-sisik-ikandigoreng-jadi-camilan-malah-bikin-mendadak-ingat-mermaid

Sihotang, S. F. (2024). Implementasi Augmented Reality (Ar) Di Perguruan Tinggi Menggunakan Uji-T Berpasangan. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, *5*(2), 1115-1125.

Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027-3034. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969

Soraya, A. R., & Anas, N. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatakan Berfikir Ilmiah Peserta Didik Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *8*(3).

Sri Anindiati Nursastri. (2020, Januari 17). Kamasutra Satwa: Tubuh Penuh Duri, Bagaimana Cara Landak Kawin? Halaman all - Kompas.com. Di akses Februari 14, 2025, dari KOMPAS.com website: https://sains.kompas.com/read/2020/01/17/192700223/kamasutra-satwa--tubuh-penuh-duri-bagaimana-cara-landak-kawin-?page=all

Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. Ubiquitous Learning

Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016, 1–17. https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi

Suarti, S., Aswat, H., & Masri, M. (2023). Peran pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (ips) menuju pelajar pancasila pada siswa di sekolah dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2527-2535. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5867

Sulistina, O., Purwandari, A., Deaningtyas, S. A., Putrikundia, S. A., & Faradillah, N. I. (2024). Peran pendekatan socio-scientific issue (ssi) dalam meningkatkan scientific literacy pada pembelajaran kimia. *UNESA Journal of Chemical Education,* 13(2), 118-128. https://doi.org/10.26740/ujced.v13n2.p118-128

Suliyanto. (2017). Uji Kolmogorov Smirnov. Ekonometrika Terapan : Teori & Aplikasi Dengan SPSS, 1, Suliyanto. (2017). Uji Kolmogorov new. Ekonometrik.

Susilaningsih, S., Fichan, A. M. I., Praherdhiono, H., & Prihatmoko, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran augmented reality mata pelajaran ipa sistem tata surya. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4), 252. https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p252

Sutanto, S. S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis discovery learning dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas),* 1(2), 175-187. https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23196

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Terlihat Serupa, Ini Pengelompokan 5 Jenis Ular Hijau yang Berbisa dan Tidak Berbisa - Bobo. (2021). Di akses Februari 14, 2025, dari Bobo website: https://bobo.grid.id/read/082577984/terlihat-serupa-ini-pengelompokan-5-jenis-ular-hijau-yang-berbisa-dan-tidak-berbisa?page=all

Tree. (2023, Mei 16). mudah digunakan kartun mg animasi gadis sawah duduk di atas daun Video. Di akses Februari 14, 2025, dari Pikbest website: https://id.pikbest.com/backgrounds/antenna-red-ant-with-long-antennae-sitting-on-green-leaves_9376470.html

Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). *Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Siswa Sekolah Dasar*. Http://Jurnal.Itg.Ac.Id/

Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma*, *18*(1), 182-191.

Tribun Jogja. (2023, Oktober 10). Apa Itu Hewan Amfibi dan Contoh yang Perlu Kamu Tahu. Di akses Februari 14, 2025, dari Tribunjogja.com website: https://jogja.tribunnews.com/2023/10/10/apa-itu-hewan-amfibi-dan-contoh-yang-perlu-kamu-tahu

Usmaedi, U., Fatmawati, P., & 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

Vari, Y. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran Ipa. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, *11*(2), 70-75.

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.

Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 58-69.

WowKeren, T. (2011, Desember 8). Foto Unik Binatang Menyamar Jadi Tumbuhan dan Bebatuan. Di akses Februari 14, 2025, dari Wowkeren.com website: https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00014007.html

Yudha, D. S., Putra, K. Y. P., & Eprilurahman, R. (2021). Karakteristik karapas dan chela sebagai alat identifikasi fosil kepiting (decapoda: brachyura) yang ditemukan di jawa. Biota: *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Hayati*, 32-43. https://doi.org/10.24002/biota.v6i1.2480

Yurni, & Hariati, F. (2022). Pengaruh Stimulasi Tugas Terhadap Motivasi dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Dengan Rancangan One Shot Case Study. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 391-395.

Zefanya Septiani. (2023, Juni 15). Terlihat Mirip, Ternyata Ini Perbedaan Gajah Afrika dan Asia. Di akses Februari 14, 2025, dari detikedu website: https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6773017/terlihat-mirip-ternyata-ini-perbedaan-gajah-afrika-dan-asia