

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, P., Kelas, D., Ratnasari, S., Utami, K., Rahayu, D., & Rahayu Saputra, E. (2023). Pengembangan Activity Book Berbasis STEAM Sebagai Media Pembelajaran Abad 21 di Kelas 1 SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1). <https://doi.org/10.30>
- Agung, A. A. G. (2010). *Metodologi penelitian pendidikan: suatu pengantar*. Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Alex, K., Poerniawan, P., Mertayasa, I. N. E., & Indhi, I. N. (2025). *Augmented Reality (AR) Educational Media for the Prevention of the Three Major Sins in Education at Elementary Schools*. 5(4), 639–647.
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n4p43>
- Anfal, W., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2025). Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 315–323. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1408>
- Aprilliana, L., & Rosidah, C. T. (2025). Activity Book Berbasis Cerita Bergambar Untuk Menunjang Kemampuan Pemahaman Cerita Pendek. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Arsyad. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Askar, A., & Djono, D. (2025). Desain Pembelajaran Dick and Carey dan Implementasinya pada Pembelajaran IPA. *Educatio*, 20(1), 1–10. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.26530>
- Atmojo, S. E., & Wardana, A. K. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Strategi Efektif Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Ayu Komang, M., Margunayasa, I. G., & Agustina, I. G. A. T. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. 9(1), 139–149.
- Branch, R. M., & Stefaniak, J. E. (2019). *Instructional Design Theory*. Springer, Singapore.
- Budoya, C. M., Mtebe, J. S., Budoya, C. M., & Kissake, M. M. (2019). Article in The International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology · May. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 15(1), 35–54. www.agilemanifesto.org
- Budy Putri, R. N. L. R. D., Prasetyo, N. A., & Wahyuningrum, T. (2023). Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perubahan Wujud Benda untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Journal of Software Engineering and Multimedia (JASMED)*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.20895/jasmed.v1i1.1072>

- Chen, S. Y. (2022). To explore the impact of augmented reality digital picture books in environmental education courses on environmental attitudes and environmental behaviors of children from different cultures. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. *Alacrity: Journal Of Education*, 4, 2775–4138.
- Dita, M. A. D. P., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Buku Cerita Bergambar Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Media Pembelajaran Yang Layak, Praktis, Dan Efektif. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 25–39. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.2978
- Dwi Yunika, F. (2023). *Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era 4.0*.
- Evalina, Wulandani, N., & Suryawan, A. (2024). Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*.
- Fajriati, R. (2023). Penggunaan Buku Aktivitas Anak berbasis Augmented Reality (AR) pada Buku Digital Cerdas Indonesia 2. *Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2774–7964.
- Fakhrudin, A., & Kuswidyanarko, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 771–776. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>
- Febriana, I., Oktavianus, R., Hanifah, M., Agustina, A. L. N., Wilda, A., Zahro, U. F., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Sains pada Aspek Pengetahuan dan Proses Sains Siswa pada Materi Wujud Benda. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Fitriani, T., & Indriani, S. (2020). Pengembangan Buku Aktivitas Berbasis AR untuk Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1).
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Gede, D., Raditya, A., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. 5(1), 72–80.
- Gregory, R. J. . (2015). *Psychological testing : history, principles, and applications*. Pearson.
- Hake, R. R. (2002). *Analyze Change/Gain Score American Educational Research Methodology*.
- Herdiana, L. E., Sunarno, W., & Indrowati, M. (2021). Studi Analisis Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Dengan Sumber Belajar Potensi Lokal Terhadap Kemampuan Literasi Sains. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 87. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57247>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implentation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Huang, L., & Musah, A. A. (2024). The influence of augmented reality on creativity, student behavior, and pedagogical strategies in technology-infused education management. *Journal of Pedagogical Research*, 8(2), 260–275. <https://doi.org/10.33902/JPR.202425376>
- Ikbal, tarik. (2023). Activity-Based Teaching and Learning: Fostering 21 st Century Skills and Student Engagement in a Changing Global Education Landscape. *International Journal for Research in Education*, 12, 6. www.raijmr.com
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Evaluasi Kualitas Layanan terhadap Operator Telekomunikasi: Tinjauan Perspektif Pelanggan. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150–157. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>
- Jihan Fikriyyah, Kholizah Fitri Yansyah, Ammara Syahira, Alexandra Panduanisa Patty, & Maulia Depriya Kembara. (2024). Korelasi Pencegahan Bullying Terhadap Motivasi Belajar Bagi Anak Sekolah Dasar 212 Harapan Kota Bandung. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 130–141. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.946>
- Juhji, J., & Mansur, M. (2020). Pengaruh Literasi Sains Dan Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Penguasaan Konsep Dasar Biologi. *EDUSAINS*, 12(1), 113–122. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.13048>
- Juniawan, E. R., Sumarni, W., & Prasetya, A. T. (2024). Development of Ethno-STEM-Loaded Digital Science Teaching Materials the Process of Making Traditional Sidoarjo Snacks Material of Force and Object Motion to Train Science Literacy in Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 325–337. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i1.5948>
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Kertih, W., Mahardika, W., & Wiratama, P. (2020). *The Empowerment of the Community as a Learning Source for Junior High School*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.093>
- Kornbrot, D. (2005). Point Biserial Correlation. In *Encyclopedia of Statistics in Behavioral Science*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/0470013192.bsa485>
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurnia, M. D., Arfiyanti, R., & Mudopar. (2021). Desain Activity Book dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Tunarungu SLB Beringin Bhakti. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2). <http://jpkk.ppj.unp.ac.idhttp://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- Kurniasari, A. M., & Suryanti. (2023). Pengembangan Media Arubawa (Augmented Reality Perubahan Wujud Benda) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(2).
- Mahlianurrahman, Lasmawan, I. W., Candiasa, I. M., & Suastra, I. W. (2023). The Effect of Nyerayo Based SETS Learning on Student's Scientific Literacy.

- Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2), 79–84.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.10>
- Maisarah, M., Prasetya, C., Lailissa'adah, L., Nazwa, F., & Ain, I. N. (2024). The SIAR Book (Interactive Science with Augmented Reality) for Enhancing Science Process Skills of Students in Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(4), 659–676. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.78657>
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Jayanti, L. S. S. W., & Suriyasmini, N. M. (2024a). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku di SDN 4 Babahan. *Prosiding Senadimas*, 9.
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Jayanti, L. S. S. W., & Suriyasmini, N. M. (2024b). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku di SDN 4 Babahan. *Prosiding Senadimas*, 9.
- Marini, A., Nafisah, S., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Sudrajat, A., & Iskandar, R. (2022). Mobile Augmented Reality Learning Media with Metaverse to Improve Student Learning Outcomes in Science Class. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 99–115. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25727>
- Maryani, I., Karimi, A., & Fathi, K. (2024). Virtual Reality in Elementary Education: A Scientometric Review. *Journal of Learning for Development*, 11(3), 430–446.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Menggo, S., Suastra, I. M., Budiarsa, M., & Padmadewi, N. N. (2019). Needs analysis of academic-English speaking material in promoting 21 st century skills. *International Journal of Instruction*, 12(2), 739–754. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12247a>
- Mertami, K., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 83–93. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2041
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1).
- Nadela, E. A., Permana, N. D., Berlian, M., & Vebrianto, R. (2022). Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Hakikat Sains Sistematis Literatur Review. In *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA* (Vol. 8, Number 2).
- Nesbit, J., Belfer, K., & Vargo, J. (2002). A Convergent Participation Model for Evaluation of Learning Objects. *Canadian Journal of Learning and Technology*.
- Novia Santi, L. (2022). “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas VI Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78–86.

- Novia Santi, L., Nuriman, & Mahmudi, K. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas VI Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78–86.
- Novita, M., Rusilowati, A., Sosilo, & Marwoto, P. (2021). Meta-Analisis Literasi Sains Siswa di Indonesia. *Unnes Physics Education Journal*, 10(3).
- Nugroho, A., & Sumarno, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Augmented Reality terhadap Literasi Sains Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 91–104.
- Nuryanti, T., Pursitasari, I. D., & Rubini, B. (2023). Science Literacy Profile of Junior High School Students on Climate Change Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8390–8395. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5218>
- OECD. (2024). *OECD Economic Outlook, Volume 2024 Issue 2* (Vol. 2). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/d8814e8b-en>
- Pakpahan, R. A. (2022). Improving Students’ Scientific Literacy Through Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah 1 (JUDIK)*, 2(2), 68–73.
- Paling, S., & Ida Suparyono, E. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pedagog: Jurnal Ilmiah*, 2(2).
- Parwati, N. W., Suarni, N. K., Suastra, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). The effect of project based learning and authentic assessment on students’ natural science learning outcome by controlling critical thinking skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012096>
- Peikos, G., & Sofianidis, A. (2024). What Is the Future of Augmented Reality in Science Teaching and Learning? An Exploratory Study on Primary and Pre-School Teacher Students’ Views. *Education Sciences*, 14(5). <https://doi.org/10.3390/educsci14050480>
- Permana, A. H., Mulyati, D., Bakri, F., Dewi, B. P., & Ambarwulan, D. (2019). The development of an electricity book based on augmented reality technologies. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032027>
- Piaget, J. (2001). *The Psychology of Intelligence*. Routledge Classics.
- Pikoli, S. W., Husain, I. H., Mustaqimah, N., Mamu, H. D., & Usman, N. F. (2025). Validitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Socio-Scientific Issues Pada Materi Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 4 Gorontalo. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(2), 444–454. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i02.44629>
- Purmana, W., & Pratiwi, M. (2022). Peningkatan motivasi belajar IPA dengan menggunakan activity book berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(1), 45–51.
- Putri, A., Harahap, M. K., Harahap, P. H. K., & Adelia, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPBAS/index>

- Putu, I., Dharma, W., Kusmariyatni, N., & Sudana, D. N. (2012). *Pengaruh Model Numbered Head Together Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD*. 17(2), 110–121.
- Qomari, R. (2009). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3).
- Quraisy, A. (2020). Normalitas_Data_Menggunakan_Uji_Kolmogorov-Smirnov. *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1).
- Rohman, M., & Sari, Y. (2020). Pengembangan activity book berbasis eksperimen untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 250–257.
- Rosidah, C. T., Azmy, B., Irianto, A., Christi, M. V., & Cahyaningtyas, A. (2024). Ethno-digital activity book assisted by virtual reality for teaching financial literacy in elementary schools. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(6), 2025291. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2025291>
- Rosli, R., & Ishak, N. A. (2024). Integration of Virtual Labs in Science Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika Malaysia*, 14(1), 81–103. <https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol14.1.8.2024>
- Sabar, & Fhatrina, M. (2023). Desain Buku Aktivitas Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Proceeding Unesa*.
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Dedes Asriani. (2023). Pentingnya Peranan IPA Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen :Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sontay, G., & Karamustafaoglu, O. (2021). Science Teaching With Augmented Reality Applications: Student Views About “Systems in Our Body.” *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 9(3), 13–23. <https://doi.org/10.52380/mojet.2021.9.3.218>
- Sulastrri, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Office Sway untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas IV*. Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Sulistyorini, L. (2019). Penerapan Buku Aktivitas dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28(3).
- Suparya, I. K., Suastra, I. W., Suma, K., & Putrayasa, I. B. (2024). Enhancing Scientific Literacy in Primary Education: A Novel Approach through Culturally Integrated Science Textbook Development. *Pakistan Journal of Life and Social Sciences*, 22(1), 5170–5178. <https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.1.00380>

- Syahid, M., Ardianto, D., & Arifin, M. Z. (2024). Efektifitas Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 1, 163–178.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Tilawati, N., & sukiman. (2025). Development of an Activity Book as a Learning Medium to Improve Expressive Language Skills in Children with Speech Delay. In *JSRET (Journal of Scientific)* (Vol. 4).
- Tseng, S.-S., & Yeh, H.-C. (2019). The impact of video and written feedback on student preferences of English speaking practice. *Language Learning & Technology*, 23(2), 145–158. <https://doi.org/10.125/44687>
- Utama, K. G. S., & Margunayasa, I. G. (2024). Augmented Reality Based Student Worksheets to Improve Understanding of 3D-Shapes Concepts for Fifth Grade of Elementary Schools. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.76998>
- Wahyu, Y., Suastra, I. W., Sadia, I. W., & Suarni, N. K. (2020). The effectiveness of mobile augmented reality assisted STEM-based learning on scientific literacy and students' achievement. *International Journal of Instruction*, 13(3), 343–356. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13324a>
- Walstra, K. A., Cronje, J., & Vandeyar, T. (2024). A Review of Virtual Reality from Primary School Teachers' Perspectives. *Electronic Journal of E-Learning*, 22(3), 1–11. <https://doi.org/10.34190/ejel.21.4.3060>
- Wandini, R. R., Bariyah, C., Lubis, H. A., Nur, N. M., & Mardhatillah, S. (2022). Metode Eksperimen pada Proses Pembelajaran Perubahan Wujud Benda pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Wardani, K. K., Alwiyanti, N. A., & Widodo, T. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Memvisualisasi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 7(1), 132–139. <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>
- Wifia Sari, R., & Kuncoro Adi, Y. (2019). Perkembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Lingkungan Dan Pendidikan Ke-VI*, (12 Oktober 2019), 6–13.
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 20(1).