

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N., Baskaran, V. L., Mustafa, Z., Ali, S. R., & Zaini, S. H. (2022). Augmented Reality: The Effect in Students' Achievement, Satisfaction and Interest in Science Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 326–350. <https://doi.org/http://ijlter.myres.net/index.php/ijlter/article/view/1329/1337>
- Abduloh, Suntoko, Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Adiningsih, N. K. D., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Multimedia Interaktif Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Siswa Kelas V SD. *Journal of Gamification and Emerging Technologies in Education*, 1(1), 1–13. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=luKwEAAAQBAJ>
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Edisi 2)*. Singaraja: Aditya Media Publising.
- Aiken, L. R. (1980). Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40(4), 955–959.
- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr/article/view/2197>

- Anderson, L. W. (2020). *Taxonomies of Educational Objectives as Bases for Curriculum Planning*. In: Oxford Research Encyclopedia of Education.
- Andriani, T. (2020). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/1930/1344>
- Andriyani, D., & Samiyem. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1435–1441.
- Ariani Hrp, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arifin, M. Z. (2024). Adaptasi dan Implementasi Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Digdaya: Pendidikan, Pengajaran Dan Kebudayaan*, 3(4), 13–20. <https://doi.org/https://jurnaldigdaya.com/jd/article/view/37>
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi II*. Jakarta: Prosedur Penelitian.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Jilid 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashlan, S., & Firayani. (2025). Contextual Learning of Science Based on Environmental Problems Around Schools. *Journals Scientica Education Journal*, 2(4), 1–9. <https://doi.org/https://ejournal-nawalaedu.com/index.php/SEJ/article/view/1970/2797>
- Ashshidieqy, H. (2018). Hubungan Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi: JPPP*, 7(2), 68–75.
- Asih, E. D. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil belajar PAI siswa kelas X di SMKN 1 Dumai tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Tadzakur*, 2(2), 23–37.

- Aswan, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 916–922. <https://doi.org/http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9547>
- Azwar, S. (2022). *Reliabilitas dan Validitas: Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- BSNP. (2010). *Laporan BSNP Tahun 2010*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, C. W., & Djudin, T. (2022). Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 10(2), 1102–1116. <https://doi.org/https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3842>
- Candiasa, I. M. (2019). *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.
- Dantes, I. N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dantes, N. (2023). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dargan, S., Bansal, S., Kumar, M., Mittal, A., & Kumar, K. (2023). Augmented Reality: A Comprehensive Review. *Archives of Computational Methods in Engineering*, 30(2), 1057–1080. <https://doi.org/https://link.springer.com/article/10.1007/s11831-022-09831-7>

- Dedynggogo, D., Mohammad, M., & Affan, M. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1(2), 45–60. <https://www.jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/13/12>
- Divayanti, N. P. N., Sanjaya, D. B., & Sujana, I. P. W. M. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana untuk Menanamkan Sikap Bekerja Sama dan Bergotong Royong. *Genesha Civic Education Journal*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/https://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/article/view/4988/1685>
- Efendi, Y., Wira H, T., & Khoirunnisa, E. (2016). Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD di Rumah Pintar Al-Barokah. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 29–47. <https://doi.org/https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/2962/2313>
- Fajriani, A., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03). <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29398>
- Fajriati, R. (2023). Penggunaan Buku Aktivitas Anak Berbasis Augmented Reality (AR) pada Buku Digital Cerdas Indonesia 2. *Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 60–63. https://doi.org/https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_agama/article/view/3854/1689
- Fidera, M. M. A., & Ihsan, M. (2020). Pemanfaatan Fotogrametri untuk Model 3 Dimensi dengan Visualisasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal ENMAP*, 1(2), 67–80. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ENMAP/article/view/28170>
- Fithriyah, D. N., Ismaillia, N. M., Khanifah, N., Ariestiana, I., & Athiyah, Q. (2025). Pengaruh Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 457–468. <https://doi.org/https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6507/3865>

- Guilford, J. P. (1952). When Not to Factor Analyze. *Psychological Bulletin*, 49(1), 26.
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 84–92. <https://doi.org/http://103.8.12.212:33180/unj/index.php/snppm/article/view/19625>
- Handini, O., Rizkasari, E., Suryanti, H. H. S., Prihastari, E. B., Handayani, D. S., Prakoso, M. R. N., Sufa, F. F., Daryono, & Sutikno, A. (2023). *Inovasi Dalam Pembelajaran Abad 21*. Surakarta: Unisri Press. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=0y-zEAAQBAJ>
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIS)*, 1(4), 576–584.
- Hidayat, Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1557–1565. <https://doi.org/https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/2229/880>
- Hidayati, S. A., Sudarti, & Handayani, R. D. (2022). Pengaruh Pengaruh Kemampuan Literasi Sains terhadap Minat Belajar Materi Pewarisan Sifat sebagai Evaluasi dalam Pembelajaran pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(4), 1210–1216. <https://doi.org/https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/766>
- Hilaliah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Tari pada Kelas XI IPS 1 SMAN 21 Gowa. *Eprintsrepositoryunm*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20781>
- Indrajaya, S. (2024). *Komunikasi Digital Marketing*. Bandung: Kaizen Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=mYUXEQAAQBAJ>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139. <https://doi.org/https://jurnal.unigal.ac.id/jwp/article/view/8138/5064>

- Jayantika, I. G. A. N. T., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2022). Digital Books in the Learning Process: Systemic Literature Review. *Eproceeding: International Conference on Strengthening Capacities of Multi-Sectors Toward Sustainable Development*, 167–175.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kristanti, N. N. D., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168–180. https://doi.org/https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3251
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2022). PKM: Pelatihan Pembuatan Buku Digital dan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada SMK Negeri 1 Pergetteng-Getteng Sengkut Kabupaten Pakpak Bharat. *ULEAD : Jurnal E-Pengabdian*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/https://ejournal.ust.ac.id/index.php/ULEAD/article/view/1717>
- Mahrawi, M., Marianingsih, P., Artdhita, A., Saputro, N. P., Pardede, P. I., Cahyani, A. R., & Chaerunisa, R. (2023). Pengembangan Bio-Meta: Buku Digital Terintegrasi dengan Augmented Reality dan Virtual Reality. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 9(3), 317–329. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2809>
- Margunayasa, I G, Wibawa, I. M. C., & ... (2024). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku di SDN 4 Babahan. *Seminar Nasional ...*, 1(1). <https://doi.org/https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/658/370>
- Margunayasa, I Gede, Dantes, N., Marhaeni, A. A. I. ., & Suastra, I. W. (2019). The Effect of Guided Inquiry Learning and Cognitive Style on Science Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, 12(1), 737–750.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality for Dummies*. Jakaarta: John Wiley & Sons.
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., Widyaningrum, R., Saputra, D., Prihastari, E. B., & Ramadani, S. D. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Pradina Pustaka Grup. <https://doi.org/https://shorturl.at/rxJKW>
- Munzil, Marsuki, M. F., & Affriyenni, Y. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA "Membangun Generasi Unggul melalui Merdeka Belajar IPA di Era New Normal*. Malang: Prodi Pendidikan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Malang. <http://ipa.fmipa.um.ac.id/>
- Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *AL-MASHARIF: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Navila, A. F., & Tuharto, T. (2023). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Website dengan Model Inkuiri untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Materi Peluang. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 9(2), 113–131. <https://doi.org/http://101.203.168.44/index.php/jpm/article/view/19618>
- Ningrum, L. N., & Magdalena, I. (2023). Konsep Model Desain Pembelajaran Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/2215/2072>
- Ningsih, E. D., & Jasiah. (2025). Penerapan E-Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTS Al-Mumtaz Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(1), 301–311.
- Paing, I. W., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Bermuatan Tri Hita Karana pada Subtema Globalisasi di Sekitarku. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 14–24. https://doi.org/https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/2736

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2021). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/3179/29720>
- Putra, I. G. M. Y. D., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2025). Model Discovery Learning Berbantuan STEAM Melalui Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 221–228. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/92143>
- Putra, I. W. R. A., Widiana, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2025). Si Ceria AR: An Augmented Reality-Based Learning Media to Enhance Scientific Concept Understanding and Student Engagement. *Journal of Education Technology*, 9(1), 181–189. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/94929>
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9). <https://doi.org/https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>
- Putri, Z. A., & Satriyani, F. Y. (2025). Pengembangan Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Jawa Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1). <https://doi.org/https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/53554>
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 1, 57–69.

- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Kelas 4 SD. *Satya Widya*, 35(2), 168–175.
- Ramadhan, A. F., Fakhruddin, A., & Faqihuddin, A. (2025). Implementasi Crossword Puzzle dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di SMA. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/https://www.jurnalp4i.com/index.php/learning/article/view/4311>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1193–1202.
- Saefullah, I. (2017). *Membuat Buku Digital Mandiri*. Jakarta Selatan: Kainoe Books.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Purwokerto: CV IRDH.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Saputri, R. E., Saleha, A. N., Aulia, N. R., & Permata, S. N. (2025). Pengembangan Buku Digital untuk Media Meningkatkan Motivasi Belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(04), 267–273. <https://doi.org/http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8735>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. https://doi.org/https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/hello_world/article/view/142

- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255–2262. <https://doi.org/https://www.neliti.com/publications/469065/peran-guru-dalam-meningkatkan-motivasi-dan-minat-belajar-siswa-kelas-v-sdn-tamba>
- Saumarwah, N., Riyadi, A. R., & Kurniawan, H. (2025). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD pada Pelajaran Matematika Materi Pengukuran. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(4), 174–182. <https://doi.org/https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/55/52>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2018). A Benchmark for the Short Version of the User Experience Questionnaire. *WEBIST 2018 - Proceedings of the 14th International Conference on Web Information Systems and Technologies*, Webist, 373–377. <https://doi.org/10.5220/0007188303730377>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-faktor Determinan yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/3770/3788>
- Simanjuntak, H., Nainggolan, J., Tampubolon, S., Hasibuan, R., & Siahaan, M. (2022). *Strategi untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pasuruan: Qiara Media.
- Sintawati, N. P., & Margunayasa, I. G. (2021). Interactive E-Module for Science Learning Content: Validity and Feasibility. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/34281>
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks Kelompok Gramedia.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2323>
- Suma, K., Sadia, I. W., & Punaji, N. M. (2019). Effect of Physics Module Based on Activity and Conceptual Change Text on Students' Conception of Static Electricity. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3), 0–6. <https://doi.org/https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1321/3/032072/meta>
- Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., MZ, A. F. S. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 107–117. <https://doi.org/https://e-journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED/article/view/148>
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Sutanto, S. M. (2019). Buku Digital sebagai Solusi Alternatif untuk Mengurangi Dampak Negatif Industri Buku Indonesia pada Lingkungan. *Universitas Ciputra: Creating World Class Entrepreneurs*, 16(1), 13–28.
- Sutopo, A. H. (2022). *Membangun NFT Gallery berbasis Metaverse*. Tangerang Selatan: Topazart.
- Syahbania, D., Berliana, I., Fadillah, I., & Kamilah. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *JMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/39>
- Syauqi, J. (2024). *Augmented Reality: Pengertian, Manfaat, Jenis, dan 10 Contohnya*. Jakarta: Kompunesia.

- Syawaludin, M. (2019). Implementasi Buku Digital dalam Mengoptimalkan Penggunaan Literasi untuk Menyongsong Revolusi Industri 4.0 di dalam Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 293–306. <https://doi.org/https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2572>
- Syofiyanti, D. (2022). *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. Jakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Tompo, B. (2017). *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android: Seri Tutorial Mulai Dasar sampai Upload ke Playstore*. Malang: Matsnuepa Publishing.
- Uno, H. B., & Koni, S. (2024). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, M. L., Sohiburoyyan, R., Yani, M., & Iryanto. (2024). Aplikasi Buku Digital berbasis Augmented Reality sebagai Sarana Pengenalan Warisan Budaya Tak-Benda Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/https://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/view/9209>
- Wahyuni, R., Subhananto, A., & Helminsyah. (2021). Model Think Pair Share Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 1–13.
- Wasti, S., Rahmiati, & Izwerni. (2013). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 2(1), 7076. <https://www.neliti.com/publications/7076/hubungan-minat-belajar-dengan-hasil-belajar-mata-pelajaran-tata-busana-di-madras>
- Wastunimpuna, B. Y. A., & Purwanto, L. M. F. (2021). Augmented Reality dalam Proses Desain Arsitek Masa Depan. *JoDA Journal of Digital Architecture*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3494>
- Wibawa, I. M. C., & Dewi, N. P. S. R. (2022). The Effectiveness of Reading and Writing Learning Videos on Student Learning Outcomes in Online Learning. *Internaional Journal of Elementary Education*, 6(1), 18–28. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/44413>

- Wibowo, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. *Wawasan Pendidikan*, 5(1), 61–76.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Jakarta: Tiram Media.
- Widiana, I. W., Tegeh, I. M., Parwata, I. G. L. A., & Hanikah. (2020). Improving Student' s Factual Knowledge with Concrete Media through Observing Activities in Scientific Approaches in Elementary Schools. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 293–299. <https://doi.org/https://eric.ed.gov/?id=EJ1270624>
- Wonda, H., Kota, M. K., & Arianti, C. D. (2022). Pengembangan Buku Digital Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1751–1762. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9115>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/https://core.ac.uk/reader/553283010>
- Yasa, A. D., Kumala, F. N., Pandak, A. S. bin, & Raharja, A. S. (2022). Pengembangan Buku Digital Berbasis Inkuiri pada Muatan IPA Materi Listrik di SDN Kota Malang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 510–518. <https://doi.org/https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/310>
- Yulia, D., & Mulia, R. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Melalui Metode Karyawisata Kelas VIII C SMPN 50 Batam. *Historia*, 3(2), 18–31.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.
- Zakaria, A., Sucahyo, I., Anggaryani, M., Satriawan, M., & Gunaifi, A. (2025). Buku Digital Berbasis Media Pembelajaran AR dan Permainan Maze Chase pada Materi Medan Magnet. *Journal of Physics Educations*, 4(1). <https://doi.org/https://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjpe/article/view/130>

- Zakaria, A., Wahyuni, I. S., Satriawan, M., Saputra, O., & Habibulloh, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ARDI (AR-Digital Book) Berbasis Augmented Reality 3D Animated pada Materi Induksi Elektromagnetik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(2), 54–64. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/52037>
- Zannah, S. R., & Zulfadewina, Z. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 981–991. <https://doi.org/https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/3044/1913>
- Ziden, A. A., Ziden, A. A. A., & Ifedayo, A. E. (2022). Effectiveness of Augmented Reality (AR) on Students' Achievement and Motivation in Learning Science. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(4). <https://doi.org/10.29333/ejmste/11923>

