

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Andersen, C. (2024). Learning in. *Theory Into Practice*, 43(4), 281–286.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Pengggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Asri, E. N., & Hamka, D. (2021). Persepsi dan Pengetahuan Siswa terhadap Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Augmented Reality (AR). *Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2), 123-130.
- Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 319–329. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.211>
- Azis, T. N. (2021). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2021)*, 1(2), 308–318.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2020). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Bobsusanto. (2020). *Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli Lengkap*. 10.

- Candra, I., Sulistya, N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Instrumen Sikap Sosial Tematik Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 455. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16167>
- Candra, P. I. A., Ngurah, J. I. G., & Putrini, M. L. P. (2021). Pengaruh model pembelajaran VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) bermediakan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(3), 145–153.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dewi, N. W. A., Parmiti, D. P., & Magta, M. (2021). Penerapan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mulia Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3).
- Djati, S. G. (n.d.). Keluarga Tata Surya. *Academia.Edu*.
- Dwi, J., Bagaskara, P., Sarbini, R. N., Utomo, Y. B., Kurniasari, I., & Komputer, T. (2024). *Rancang Bangun Media Interaksi Pengenalan Planet Tata Surya Berbasis Augmented Reality*.
- Eliantari, P. (2021). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Endrayanti, N. W. D., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model 4-D Pada Mata Pelajaran IPAS Terpadu. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1).
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif : Perspektif Teoritis dan Praktis. 11(2), 152–159.

- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi : Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. 6(November), 9040–9050.
- Hasil, R., Fisika, I., Menuju, A., Keterbukaan, E., Hutasoit, A. S., Soegiartini, E., & Rezky, D. M. (2022). *Seminar Nasional; Fisika (SNF) 2022 Dinamika Orbit Asteroid Atira untuk Kasus Newtonian dan Post Newtonian*. 39–49.
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794.
- Hidayatunnajah, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah*, 1.
- Huberman, & Miles. (2022). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- 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>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>

- Jayanti, L. S. S. W., Lestari, L. P. S., & Wirani, I. A. S. (2025). Penguatan Kompetensi Sosial Emosional Guru melalui Lesson Study Berbasis Komik Satua Bali Augmented Reality di Gugus V Kecamatan Penebel. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4), 1464-1468.
- Jayanti, L. S. S. W., & Mahendra, I. M. A. S. (2024). Komik Digital sebagai Motivasi Belajar tentang Kebudayaan. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Jayanti, L. S. S. W., Margunayasa, I. G., & Suriyasmini, N. M. (2024, December). Pelatihan Penggunaan Canva For Education Untuk Membuat Media Komik Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Interaktif Di SD Negeri 19 Dauh Puri. In *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 9, No. 1)*.
- Juanda, N., & Atmaja, D. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android. *Jurnal UMJ*, 17, 1–12.
- Juwantara, R. A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al- Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1162-1172.
- Kurniawan, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ar “Augmented Reality” Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 Sd. *Jpgsd, Volume 10*, 1401–1414.
- Kusumadewi, gunartha, A. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk*. 9, 103–116.
- Lestari, N. P. C., Sedanayasa, G., & Parmiti, D. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marginingsih, S., Mudiasari, D. A., Al-Kahfi, R., & Komalasari, M. D. (2025). PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Jayanti, L. S. S. W., & Suriyasmini, N. M. (2024). Pelatihan pembuatan buku cerita augmented reality budaya Baliku di SDN 4 Babahan. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 1659–1664.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Miah, M. (2024). Relevansi sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA SD/MI dengan pembentukan karakter pelajar Pancasila. *Indonesian Journal of Mathematics, Science, and Education*, 2(2), 50-57.
- Mukti, F. D. (2021). 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>
- Mu'min, S. A. (2023). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Nailu, I. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. 6(1), 90–101.
- Nazarina, P., Rahmawati, Y., Arifah, N., Langgari, T., & Annisa, N. (2024). Kreativitas Guru dan Media Berbasis Proyek untuk Atasi Keterbatasan Alat Peraga. *Jurnal Dikdas*, 12(2), 91-104.
- Ningtyas, E. S., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan

Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>

Nur, & Anisa, P. (2023). Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 10.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2020). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jnteti*, 6(1), 1–6.

Putra, I. D. G. W., Agung, A. A. G., & Parmiti, D. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 di SD Gugus II Kecamatan Tampaksiring. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).

Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>

Rahmawati, Y., Ridwan, A., Faustine, S., Syarah, S., Ibrahim, I., & Mawarni, P. C. (2020). Pengembangan Literasi Sains Dan Identitas Budaya Siswa Melalui Pendekatan Etno-Pedagogi Dalam Pembelajaran Sains. *Edusains*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.12428>

Rif, A., & Nur El Ein, at. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Tata Surya Di Masa Pandemi. *JurnalBarik*, 3(1), 195–206. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV>.

Ripansyah, I., Astuti, I. F., & Widagdo, P. P. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa SD Dengan Metode Marker Based Tracking. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(2), 88. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i2.4174>

- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). Konsep Dasar Pembelajaran IPA. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saputra, O. (2022). Revolusidalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.23887/jfi.v1i2.13992>
- Magnetohydrodynamics Simulation of the Interction of Sun Storm upon the Planet Venus) Bambang Setiahadi. *Lembaga Penerbangan Dan Antariksa Nasional (LAPAN)*, 1(1), 2–3.
- Sofyanto, Wahyu Widiastuti, & Pratomo, A. (2023). *Mata Pelajaran Geografi Dinamika Planet Bumi sebagai Ruang Kehidupan*. 1–202.
- Suaniasih, N. L. P., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Di SD Negeri 1 Kampung Anyar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 192-201.
- Subkhi Mahmasani. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*.125(2016), 274–282.
- Sudatha, I. G. W., Jayanti, L. S. S. W., & Tantri, A. A. S. (2025). Pendampingan Media Video Berbasis Powtoon dengan Muatan Satua Bali untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 9(2), 321-332.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, C. W., Margunayasa, G., & Werang, B. R. W. (2023). Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275.
- Supardan, H. D. (2020). Teori dan Pratik pendekatan dalam pembelajaran. *Jurnal Edunomic*, 4 No.1(1), 1–15.
- Sutrana, K. E. A. N., Parmiti, D. P., & Yudiana, K. (2025). Pop-Up Book Learning Media Assisted by Augmented Reality to Increase Reading Interest in the Concept of Hindu Kingdoms in the Archipelago. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(2), 394-403.

- 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. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.954>
- Trianingsih, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7744>
- Ummah, M. S. (2022b). No *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Utami, Y., Vinsensia, D., & Pangabea, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa dalam Menganalisis Instrumen Pengumpulam Data Melalui Aplikasi SPSS. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat: Aptekmas*, 5, 158–162.
- Wati, E., Harahap, R. D., Safitri, I., & Labuhanbatu, U. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5994–6004.
- Werang, B. R., Jayanti, L. S. W., Agustiana, I. G. A. T., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2025). MENYELISIK INOVASI DALAM PENDIDIKAN.
- Widiana, I. W. (2020). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Wijaya, C., , S., Gede Margunayasa, I., & Werang, B. R. (n.d.). Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- 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/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari. (2021). JurnalCakrawalaPendas Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Abstrak Pendahuluan Kurikulum pada proses pendidikan memiliki peranan strategis dalam menentukan cara atau langkah untuk mencapai tujuan Pendidikan (Oktaviani & Wulandari , 2019). H. 7(1), 90–98.

Yasin K. (2021). *G.231.17.0156-06-Bab-Iii-20220308120912*. 16–38.

Yuni Sartika, T. D. T. dan P. A. T. (2020). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *E- Proceeding Of Applied Science*, 2(3), 895.

Zaki Makhasin, W. S. U. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5, 301–313.

