

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A.G, A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, & Luh Putu Putrini Mahadewi. (2022). *Asesmen & Evaluasi Pendidikan digitalisasi dan aplikasinya*.
- Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., & Wirabayu, I. G. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran tema lingkungan dengan model OPPEMEI berbantuan Fun Thinkers untuk guru – guru daerah DAS Banyumala. Dalam Prosiding Senadimas Undiksha 2021. Universitas Pendidikan Ganesha. 1632 – 1641.
- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh media *Augmented reality* (AR) berbantuan Assemblr Edu terhadap hasil belajar murid SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7-13.
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran *Augmented reality* berbantuan Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar murid SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 514-521.
- Aini, N. N., Azizah, M., & Thohir, M. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran IPA di SD. Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 267-275.
- Aliah, J., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323-331.
- Anggraeni, D. S., Prasti, D., & Ekawati, S. (2025, August). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* pada Media Pembelajaran Pengenalan Ekosistem Laut untuk Murid Kelas 5. In *Semantik: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer* (Vol. 5, No. 1, pp. 466-475).

- Anshori, K. K., Suartama, I. K., & Simamora, A. H. (2022). Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 82-90.
- Astri, N., Wiarta, I., & Wulandari, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211-226. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/9746/3132>
- Biantara, D. G. A. R., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan IPAS Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Carolina, Y. D. (2023). *Augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan hasil belajar murid digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Cindy, N. L. C. R., I Wayan Sujana, & Ni Nyoman Ganing. (2023). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Murid Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 449–465. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.58022>
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media *Augmented reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Murid. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864-871.

- Deswanti, K. I. (2024). Pengembangan teknologi *Augmented reality* sebagai inovasi media promosi UNDA University berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(2), 386-400.
- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Murid Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 233-242.
- Gun, N. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hayuantara, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Book Pelajaran Geografi Sub Pokok Bahasan Litosfer Dengan Konsep Gamification (Studi Kasus: SMA Laboratorium Undiksha Singaraja) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Koyan. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Landina, I. A. P. L., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Murid melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 443-452.
- Lutfiani, H. A., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* pada materi bangun ruang di kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(1), 45–55. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/54204/26198>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149.
- Nanda, A., & Simamora, A. H. (2022). Vdeo Pembelajaran Berbasis PMRI pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah (VORI). *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 42-53.

- Nugraha, I. M. B. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Interaktif Diorama Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Murid Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 2779-2786.
- Perdana, G. R., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media *Augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan metakognitif IPA murid kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49724>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/download/2702/2123>
- Pratiwi, E., Yuandana, T., & Khosiyana, N. (2023). Dongeng “Dunia Mangrove” Berbasis *Augmented Reality* untuk Melestarikan Objek Wisata Pesisir bagi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(1), 84-97.
- Pridayanti, N. K. P., Rati, N. W., & Setyowahyudi, R. (2026). Video Animasi Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Murid Kelas V SD: *Augmented Reality-Based Animated Videos to Improve Fifth Grade Primary School Students' Understanding of IPAS Concepts*. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 6(1), 153-167.
- Putri, N. P. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 541-549.
- Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.

- Ramdani, M. S., & Simamora, A. H. (2022). Meningkatkan hasil dan hasil belajar mata pelajaran seni budaya melalui e-modul. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 146-155.
- Ramadhani, B. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*.
- Sari, I. A. L. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media Jeopardy Game Berbasis Powerpoint Untuk Muatan IPA di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 148-156.
- Septiani, Sela. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented reality* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS murid MI/SD (Tesis Magister, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/71665>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Siti Lutfiyani. (2023). *Pengembangan Pop-Up Berbasis Kearifan Lokal Es Sekemu Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu*. 20–32.
- Suhanda, E. P. P., Nuraeni, N., & Purnamasari, R. (2025, March). Inovasi Media Pembelajaran Mengenal Lingkungan untuk Anak Usia 5-6 Tahun Melalui video visual di TKIT Al Mahira. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung* (pp. 87-95). <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/prosem/article/download/965/418>
- Suksma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented reality* Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Murid Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261-4275.

- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93-104.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan semangat belajar murid melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104-112.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media *Augmented Reality* 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Murid Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339-349.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95.  
<https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/download/2920/1839>
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio Visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahamurid*, 3(1), 300-311.  
<https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1%601.695>