

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2021). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustiani, E. D. (2020). Guru IPA dan Calon Guru IPA Menghadapi Soal-Soal Berkarakter PISA. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 67–86. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.237>
- Ahadi, G. D. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Aisyah, F. S., & Wiranti, D. A. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 138–143.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas VI. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Amanda, A. P., & Yarshal, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Digital Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah , Medan , Indonesia*. 05(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.32696/pgsd.v5i1.2179>
- Amri, N., Widiastuti, N. P. K., & Rosnawati, V. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 6(1), 104–111.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Babang, M. P. I. (2020). Penyusunan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web pada Materi Animalia Sub Materi Nematoda dan Annelida bagi Siswa SMA Kelas X. *Spizaetus : Juernal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, October.
- Budiman, A. A., & Rusdi, M. I. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Bagi Siswa SDN 55 Olang. *Jurnal Literasi Digital*, 4(3), 154–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.54065/jld.4.3.2024.569>
- Carolina, Y. Dela. (2023). 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>
- Damayanti, I., & Mintohari. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2(3), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i1.10126>
- Dianova, F. R., & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2863>
- Eduka, T. (2021). *Kumpulan Materi IPA SD/MI Kelas 4, 5, & 6*. Bmedia.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatayah, I. F. Y., Yuliana, I. F., & Muf'idah, L. (2022). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dalam Mendukung Ketuntasan Belajar Model STEM. *Jurnal Buana Pendidikan*, 18(1), 49–60.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 02(03), 61–68.
- Fitri, A., Rasa A, A., & Kusumawardhani, A. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Gultom, F. H., Marpaung, N. A., Hamali, F. R., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Penerapan Media Papan Perkalian pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat UINSU Universitas Islam Negeri Sumatera Utara , Indonesia dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai kesulitan ya. *Student Scientific Creativity Journal*, 3 (2), 110–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5544>
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 129.
- Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Hazrati, D., & Siregar, T. M. (2023). Pengembangan E-LKPD Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Negeri 29 Medan. *Journal of Student Research*, 1(2), 404–421. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.1048>
- 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.

- Hidayati, K. (2020). Comparison of Science Learning Outcome Between Using and Do Not Using Picture Media on State Islamic Elementary Students. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 69–77. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2092>
- Informatika, T., Putra, U., Upi, I., & Padang, Y. (2025). *Transformasi Sektor melalui Augmented Reality: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis*. 0738(Mdlc), 107–113.
- Juwita, Maritasari, D. B., & Wardani, I. U. (2025). Pengembangan media digital scrapbook untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas 4 pada materi pengukuran Pengembangan Media Digital Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas 4 Pada Materi Pengukuran. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 325–336. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.6769>
- Kusumaningsih, S. R., Syahada, S. P., & Setiawaty, R. (2026). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Media Beskuba Berbasis Budaya Pati untuk Pembelajaran Kalimat Siswa Kelas II. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 17365–17373. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4890>
- Lala, Nurzamsinar, & Sudirman. (2025). *Jurnal Pendidikan Kreatif*. VI.
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Maknuna, Z. (2025). *Integrasi Pembelajaran Pai Berbasis ICT di SMA Negeri 1 Bobotsari, Purbalingga (Autonomy, Connectedness, Diversity, Openness)*.
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nabila, N. I., Sumantri, S., & Zakiah, L. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif AR ” TereDaman ” Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, 28, 41–52.
- Ningrum, S. K., Apriliana, A. C., & Fahrurrozi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 488–498.
- Nurjannah A. malik, N., Husnul Khatimah, & Rizaludin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan*

- Kebudayaan*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.97>
- Parmiti, D. P., Antara, I. G. W. S., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2022). The Effectiveness of E-Scrapbook Media Containing HOTS Questions on Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(3), 484–491. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i3.52078>
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(2), 304–314.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Putri, W., & Wiratsiwi, W. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pubertas Kelas VI Sekolah Dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, 3(1), 57–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.55719/elenor.v3i1.1345>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 357–363.
- Ratnasari, D. H., Handayani, D. E., & Untari, M. F. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Scrapbook Berbasis Stem Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 74–89. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16648>
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Santoso, A. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Prinsip Mayer Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis Untuk Siswa Smk Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. *Irfani (e-Jurnal)*, 16(2), 41–49. <https://doi.org/10.30603/ir.v16i2.1905>
- Sapriyah. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sapulette, V. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*, 5, 208–213.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal*

- Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Sari, D. R., Hidayanto, E., & Mashfufah, A. (2023). Flashcard Media Based on Augmented Reality in Building Spatial Materials to Improve Cognitive Learning Outcomes of Fifth-Grade Students in Elementary *Journal for Lesson and ...*, 6(2), 297–303.
- 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/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadapmediaaugmented Reality(Ar)Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Padakk Memahamijenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7 (1), 1–5.
- Shinta, N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan KreativitasPembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133–143.
- Siemens, G. (2011). *Special Issue - Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning*. 12.3.
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Sinuhaji, R., Ambarita, Z. T., Hasibuan, A. L., & Simanullang, M. (2025). Penggunaan Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Sifat Kelengkapan Pada Bilangan Real (R). *Kognitif: Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika Учредители: Education and Talent Development Center Indonesia (ETDC Indonesia)*, 5(1), 105–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2786>
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, B., & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Sulehu, M. (2024). Pengembangan Game edukasi berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Aksara Jepang. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2671–2685. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13328>
- Suputra, I. G. M. A., & Sujana, I. W. (2021). Pengembanagan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem SolvingTri Hita Karena Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 113–121. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>
- Syahrani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality Book Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 SDN 5 Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13658>
- Tawil, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berorientasi

- Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4787–4802.
- Wewe, M., & Wangge, M. C. T. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5, 10693–10702.
- Wibowo, Y., Rinto, & Zakiyyah. (2025). Eksplorasi Pengalaman Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Melalui Problem Based Learning Berbasis Augmented Reality Untuk Memahami Proses Berpikir Kreatif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 531–543.
- Winangun, M., A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–72.
- Wulandari, E., Kuntarto, E., & Sherly Pamela, I. (2025). Analisis Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2477–2143.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yenti, Y. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan menggunakan Metode Diskusi di Kelas IV SD Negeri 07 Kampung Dalam. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 01(03), 24–30.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). *Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 339–349.
- Yulyani, R. D. (2022). Pengaruh motivasi belajar, minat belajar, dan manajemen waktu terhadap prestasi belajar siswa pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol.6(No.1), 943–952.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zulfiana, S., Gunamantha, I. M., & Putrayasa, I. B. (2023). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 13–24.