

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Nurdiansyah, E., Baso, R. Z., & Suedi, S. (2025). Smart Teaching Tools : Pelatihan Media Digital Interaktif Bagi Guru SD Berbasis Assemblr Edu di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara. *JURNAL ABDIMAS INDONESIA*, 5(3), 1381–1388. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2023). The Oppemei model on creative thinking skills reviewing from self-efficacy of students in science learning. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 298–304. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i2.49438>
- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9 (4), 433–438.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & I Wayan Ardana. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children’s Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Aripin, Ipin, and Y. S. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2):, 47.
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Di SMA Negeri 10 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Muara Pendidikan*, 5, 742–751.
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8.
- Astawan, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). *Pendidikan IPA sekolah dasar di era revolusi industri 4.0*. Nilacakra.
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Azka, N., Wahyudin, & Prasetyo, Y. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality Jarkomify untuk Meningkatkan Logical Thinking Siswa. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SINTEK)*, V(2). <https://www.sintek.stmikku.ac.id/index.php/home/article/view/178>

- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 7 (1), 18–25.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1):, 35–42.
- Caroline, & Aslan. (2025). Meningkatkan Aksesibilitas Pendidikan Melalui Teknologi : Tantangan Dan Solusi Di Negara Berkembang. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 224–231.
- Cheysa, M., & Latupeirissa, C. (2025). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6006–6013.
- Chien, C.-W., & Wang, Y.-T. (2026). Effects of integration of augmented reality into water resources education on Taiwanese sixth graders’ water and vocabulary knowledge. *Australian Journal of Environmental Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1017/aee.2026.10155>
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Y. N. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Educare*, 17, 90–97.
- Dewi, M. S., Galand, P. B. J., Yolanda, W., & Windayana, H. (2021). Optimalisasi Pengelolaan Peserta Didik di Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5456–5461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1633>
- Enjelina, R. F., & Suryanti. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SD. *JPGSD*, 11(1), 171–181.
- 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://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/424/256>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., & Hanim, S. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Memudahkan Guru dalam Penyampaian Materi dalam Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(2), 2862–2868. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14856>
- Irdawati, Martha, A., & Kharisma, A. (2026). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Berbasis Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di

- Kabupaten Agam. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 563–583. <https://doi.org/10.35931/am.v10i1.5848>
- Istiningsih, Fajar Dwi Mukti, and Edy Yusuf Nur Samsu Santoso. (2020). *Development Of Augmented Reality (AR) Learning Media Of Natural Science Subject On Subject Matter Of Water Cycle For Mi Grade V Students*. 6 (1), 6.
- Jumriani, Syatriana, E., & Mukhlis. (2025). Augmented Reality Learning Media for Student Engagement in Literacy Classrooms. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1823>
- Kurniasari, D. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Project Based Learning*.
- Larasati, Nur Indah, and N. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 45.
- Lusidawaty, Vivi, Yanti Fitria, Yalvema Miaz, and A. Z. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 168–74.
- Malau, D. C., Astari, A. P., Indrawati, T., & Palupi, T. N. (2026). Peran Teknologi terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas : Perspektif Psikologi Pendidikan di Indonesia. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 10(1), 60–66. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v10i1>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Naunita, W. J., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Prinsip Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 162. <https://doi.org/10.30587/postulat.v4i2.5730>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681.
- Nugraha, A. C. et al. (2021). “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2):, 138-47.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3, 260–271.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Kusmariyatni, N., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanti, L. S. S. W. (2021). The development of e-learning in the philosophy of Tri Hita Karana concept on the natural science course in PGSD study program, FIP UNDIKSHA. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 540, 168–174. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.232>
- Pradana, S. S. A., Mukmin, B. A., & Wenda, D. D. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Augmented Reality Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 351–360. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8535/5326>
- Pratiwi, N. K. A., & I.N. L. Jayanta. (2023). Elementary School Science Skills Practical Digital Teaching Module. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 240–250. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.61524>
- Pujakesuma, D., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2025). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality, Video, dan Slide terhadap Hasil Belajar dan Daya Ingat Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 12(4), 885–894. <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/9683/1473>
- Rahayu, T., & Budiastuti, E. (2025). Media Pembelajaran Anatomi dan Fisiologi Rambut Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Tata Kecantikan. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 307–314. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.93849>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ratnawati, Hakim, A. R., & Mukti, H. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Lenek Daya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 257–265. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4519>
- 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).
<http://dx.doi.org/10.30872/jim.v16i2.4174>
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Rochmah, E., Jannah, W. N., Rahayu, F. S., Yulianawati, D., Zain, F. M., & Islamulmuflikhun, A. (2025). HydroAR: An innovative augmented reality learning media for water cycle material in elementary school. *Profesi Pendidikan Dasar*, 12(3), 379–395. <https://doi.org/10.23917/ppd.v12i3.11719>
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Bebas Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–77. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4599
- Safira, S., & Suprayitno. (2024). Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(10), 111–120.
- 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>
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24–34. <https://journal.uns.ac.id/index.php/ijolii/article/view/920>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sugiarso, B. A., Semuel, B., Adymas, S., Gunawan, T., Fayola, A. D., & Arifianto, T. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Menyajikan Materi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4999–5004. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/27550/19189>
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Surya, Z., Randriwibowo, A., Nur, L., & Wulansari, A. (2021). Social Pedagogy : Journal of Social Science Education Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Vol.*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social->

pedagogy

- Suranata, K., Dharsana, I. K., Paramartha, W. E., Dwiarwati, K. A., & Ifdil, I. (2021). Pengaruh model Strength-based Counseling dalam LMS Schoology untuk meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis siswa. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 137–146. <https://doi.org/10.29210/020211142>
- Suranata, K., Praekanata, I. W. I., Paramartha, W. E., & Suarni, N. K. (2021). Neurosains Dalam Pendidikan dan Konseling. 32(3), 167–186.
- Suranata, K., Susiani, K., Dharmayanti, P. A., & Dharmawan, N. A. S. (2020). Metode NLP Hypnoteaching Dalam Kaji Tindak Untuk Peningkatan Kualitas Pelayanan Pembelajaran dan Kinerja Guru. *PRODIKMAS: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 40–47.
- Syam, F. M., Prayogo, M. S., Nurmalasari, I., & Rosyida, T. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Siswa Sekolah Dasar di Jember : Studi Kelayakan dan Efektivitas. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(01), 2079–2083.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8096–8102. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wibawa, I. M. C., Dewi, N. P. S. R., & Arta, K. S., (2024). Etno Design: Innovation in Science and Mathematics Learning Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 406–412. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v12i3.96310>
- Wibawa, I. M. C., Widiana, I. W. ., & Jampel, N. . (2024). How EtnoEducation is Essential and Linked to the Science Learning in the 21st Century Paradigm?. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.82441>
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Dan Gaya Belajar Siswa: Strategi Dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Yanti, A., & Risanti, P. (2025). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Kota Sawahlunto. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3),

26–31. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/233>

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).

<https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/9683/1473>

