

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. H. (2022). Self-regulated learning terhadap hasil belajar matematika siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 233–242. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1676>
- Adriantoni, A., Yanre, M. A., Gusnet, I., & Angraini, S. (2025). Menilai bukan sekadar menghitung: Peran asesmen formatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 221–229.
- Agbarakwe, H. A., & Ossai-Chidi, A. . (2025). Effect of Mayer’s modality principle of multimedia design on secondary school Students’ performance in Biology in Rivers State. *The Faculty of Natural and Applied Sciences*, 6(2), 49–56.
- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2017). Self-regulated learning terhadap hasil belajar matematika siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 233–242. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1676>
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas model OPPEMEI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Agustiana, I. G. A. T., Megantari, K. A., & Margunayasa, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.34251>
- Agustiana, I. G. A. T., & Aliah, J. (2022). Media pop-up book subtema keberagaman budaya bangsaku muatan IPS kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186.
- Ainulfais, F. A. (2025). *Pengembangan media augmented reality untuk meningkatkan pengetahuan sains siswa kelas iii sd negeri karangroto 04* (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung). Repositori Universitas Islam Sultan Agung. [https://repository.unissula.ac.id/40475/2/Pendidikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20%28PGSD%29\\_34302100114\\_fullpdf.pdf](https://repository.unissula.ac.id/40475/2/Pendidikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20%28PGSD%29_34302100114_fullpdf.pdf)
- 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.
- Anisyah, S., Imless, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, J. T. B. (2024). Augmented reality: Interactive and fun learning media to improve student learning outcomes. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.70167>
- Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono. (2025). Optimalisasi penggunaan teknologi augmented reality di era digital pada sekolah dasar.

- Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3844>
- Ariyanti, N. S., Sobri, A. Y., & Kusumaningrum, D. E. (2018). Kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan partisipasi masyarakat. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.17977/um027v1i12018p1>
- Aulia, N. S., & Simanihuruk, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran ipas berbasis Augmented Reality (AR) dengan Assemblr Edu di kelas V SD Negeri 064966. *LintekEdu : Jurnal Literasi dan Teknologi*, 6(2), 543–559.
- Ayudia, M. W., Suryanti, H. H. S., & Hanafi, M. F. (2026). Implementasi media augmented reality (AR) dalam pembelajaran IPAS kelas 4 di SD Kadipiro Surakarta tahun ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43578>
- Bayu, G. W., Asril, N. M., & Biantara, D. G. A. R. (2024). Media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi sistem pencernaan pada manusia muatan IPAS kelas V sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.77578>
- Cendani, T., Kristanto, A., & Mariono, A. (2025). Feasibility of augmented reality media for ecosystem learning in primary education: Expert validation and user trials. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(4), 711–721. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i4.17505>
- Chofifah, N., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2024). Media pembelajaran ARBA (augmented reality berbasis Assemblr EDU) dengan pendekatan realistic mathematics education (RME) pada materi bangun ruang siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 521–532. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2415>
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality. *Jurnal Comasie*, 09(02), 259–266.
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warnesi. (2024). Analisis penerapan augmented reality dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sains di era digital. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 293–304. <http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Elsani, H. (2021). Analisis pemahaman konsep perkalian siswa pada pembelajaran matematika berbasis daring kelas 2 SD N 2 Cibadak. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 38–49. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.77>
- 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.
- Fahlevi, R., Papilay, P. P. E., Syukrilla, W. A., Pradnyani, P. E., Al-faida, N., Dewi, A. F., Harum, A., Rachman, A., & Fajriah, A. S. (2024). Dasar biostatistika untuk peneliti. In O. Oktavianis (Ed.), *Statistik terapan* (Edisi ke-1, April 2024,

- pp. 1-181). CV Getpress Indonesia. [https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/bukti PENELITIAN\\_10720002\\_2A080424104742.pdf](https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/bukti PENELITIAN_10720002_2A080424104742.pdf)
- Fatmaningrum, U., & Jazuli, A. (2025). Augmented reality mathematics media for enhancing critical thinking and motivation in elementary students. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 765–780. <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i1.85912>
- Fauziyah, L. S., Sugiman, & Munahefi, D. N. (2024). Transformasi pembelajaran matematika melalui media augmented reality: Keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). Principles based on social cues in multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 277–285). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.029>
- Firdaus, R. A., & Darmawan, P. (2024). Motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran augmented reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.04>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. ISBN 978-623-118-444-3
- Fitriani, Ardiansah, F., & Pitriyana, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. *All Fields of Science J-LAS: Jurnal Penelitian*, 2(4), 88–92.
- Gading, I. K., Suarkardini, N. L. M., & Arnyana, I. B. P. (2025). Pengembangan media accordion book berbasis proyek berbantuan QR code pada materi sistem indera untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i1.93164>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Haka, N. B., Asih, N., Oktafiani, R., & Masya, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 63–74. <https://ojs.umpalembang.ac.id/index.php/didaktikabiologi/article/view/241>
- Halimah, N., & Adiyono. (2022). Unsur-unsur penting penilaian objek dalam evaluasi hasil belajar. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*,

2(1), 160–167.

- Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar pada materi geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.64>
- Harini, E. O., & Pujiriyanto, P. (2022). Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Epistema*, 3(2), 67–80. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50570>
- Hariyono, M., & Nur Widhi, E. (2021). Geoshape Digital: Media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.35-50>
- Hasanah, O. N., & Surakartono. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 204–213.
- Hayati, R., Wijayanti, I. W., & Nugroho, F. A. (2025). *Asesmen pembelajaran: Teori dan praktik* (Edisi Mei; A. C. Purnomo, Ed.). PT Sada Kurnia Pustaka. ISBN 978-634-7021-40-3
- Hake, R., (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 252–259. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Indayana, S. A., & Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(2), 1762–1772. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107440>
- Jayanti, I. N., & Abdullah, A. M. (2025). Pemanfaatan QR code sebagai media promosi toko. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55–67.
- Karomah, F. N., Devita, & Ramli, Z. J. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *URNALIKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 37–48. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Kurniasari, M. K., & Suryanti. (2023). Pengembangan media Arubawa (Augmented Reality perubahan wujud benda) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 440–453.

- Kusuma, J. W., Supardi, S., Akbar, M. R., Hamidah, H., Ratnah, R., Fitrah, M., & Sepriano, S. (2023). *Dimensi media pembelajaran: Teori dan penerapan media pembelajaran pada era Revolusi Industri 4.0 menuju era Society 5.0* (Edisi Agustus). PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1689–1699. <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/2401>
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2022). Augmented reality and gamification in education: A systematic literature review of research, applications, and empirical studies. *Applied Sciences*, 12(13), 1–43. <https://doi.org/10.3390/app12136809>
- Legawa, C. W., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran peta penjelajah berbasis augmented reality pada materi negara-negara ASEAN kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11), 2414–2426. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58966>
- Lestarani, D., Susanto, A., Zebua, Y., & Fitria, U. (2025). *Evaluasi pembelajaran* (Cetakan pertama). Azzia Karya Bersama. ISBN 978-623-89821-9-6
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Liestya, S. D., & Adibah, I. Z. (2025). Penggunaan Augmented Reality ( AR ) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i2.1444>
- Maharani, D. S., & Fathurrahman, M. (2025). Development of a PBL-based augmented reality media for enhanced social and natural science learning outcomes in elementary school students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(1), 360–374. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i1.pp360-374>
- Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2024). Penerapan pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 168–176.
- Mamkua, M., & Irawan, M. F. (2023). Teknik dan instrumen asesmen ranah psikomotorik. *Journal of Islamic Primary School*, 1(4), 276–289.
- Margunayasa, I. G., Pratiwi, N. W. C., & 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/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Marliana, I. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran berbasis portofolio di kelas IV MIS Al Hidayah Talang Bakung, Kecamatan Paal Merah, Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*

Tambusai, 7(1), 3033–3041.

- 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>
- Mashudi. (2021). Pembelajaran modern: Membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdl.v4i1.3187>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/35876>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). Introduction to multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 3–16). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu ajaib berbasis Augmented Reality pada materi ekosistem kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 25–38.
- Munthe, M., Simanjuntak, E. B., Free, I., & Manurung, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu antariksa berbasis augmented reality pada materi sistem tata surya kelas V SDN 106831 Bakaran Batu T.A. 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 211–229.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., & Masgumelar, N. K. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga* (Cetakan pertama). Insight Mediatama. ISBN 978-623-5451-64-0
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan mind map terhadap kemampuan pedagogik mahasiswa mata kuliah pengembangan program diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Nashrullah, M. I. (2020). Penilaian hasil belajar kompetensi aspek afektif di lembaga pendidikan dasar dan menengah. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 144–159.
- Nasikhah, K., & Badrus, B. (2021). Implementasi pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran fikih di MTsN 7 Kepung Kediri. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 10(3), 344–363. <https://doi.org/10.33367/ji.v10i3.1397>
- Nazwan, A., Hidayat, Z., & Akbar, D. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal PACU Pendidikan Dasar*, 5(2), 114–130.

<https://doi.org/10.69503/za0qd950>

- Ningtyas, Y. D. (2025). *Pengaruh model kontekstual dengan media terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang). Repositori UNIMMA. <https://repositori.unimma.ac.id/3023/>
- Novitasari, T., & Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran buku cerita mitigasi bencana berbasis augmented reality. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (pp. 1–30). Universitas Muhammadiyah Jakarta. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang bangun media pembelajaran berbasis augmented reality untuk pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurlin, I., Bistaman, M., & Dkk. (2025). Penggunaan teknologi Augmented Reality untuk pendidikan. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 6(02), 375–383.
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2021). Profil hasil belajar kognitif siswa dengan metode blended learning pada materi sistem pernapasan Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Pangestika, M. I., & Yulianto, S. (2025). Keefektifan model PJBL berbantuan media augmented reality terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 211–225.
- Permadani, I. A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang). Tersedia secara daring: <http://etheses.uin-malang.ac.id/77360/>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan multimedia tematik berpendekatan saintifik untuk siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.28970>
- Pratiwi, N. D., Herlinanda, S., Putri, A., Maria, D., Rachma, S. A., Febriani, R., & Adiansyah, D. (2025). Pemberdayaan masyarakat Tiyuh Pulung Kencana, Lampung dalam mitigasi perubahan iklim melalui biopori (*Empowering the Pulung Kencana Village community, Lampung in mitigating climate change through biopori*). *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat*, 7(1), 128–138. <https://doi.org/10.29244/jpim.7.1.128-138>
- Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Informatika dan Teknologi*

- Pendidikan*, 4(1), 67–73. <https://doi.org/10.25008/jitp.v4i1.98>
- Purwanto, A. T. (2024). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Puspasari, A. D., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. (2024). Pengembangan media Fraction AR (Augmented Reality) berbasis Assemblr Edu pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2548–6950), 1888–1904.
- Putri, A. K., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). Augmented reality berbasis project based learning untuk pembelajaran IPA SD kelas IV. *Journal of Banua Science Education*, 4, 8–17.
- Rahmah, M., Vitoria, L., & Mislinawati. (2025). Pengaruh media augmented reality terhadap hasil belajar materi bangun ruang di SD Negeri 2 Lambheu. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 436–446. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9846>
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran SIAR berbasis augmented reality untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2584–2593. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6861>
- Rahmawati, P. N., Riyanto, Y., & Nasution. (2023). Pengembangan media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 687–700. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.338>
- Rahmawati, S., Qamariah, Z., & Wahyuni, N. (2024). Pemanfaatan teknologi digital: Aplikasi Kahoot dalam kegiatan asistensi mengajar di SMA NU Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2683–2692. <https://doi.org/10.59837/8y34yk63>
- Riandhini, A. E., & Sari, E. F. (2025). Pengembangan MEKUBO berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun ruang di kelas V sekolah dasar. *Elementary School*, 12(2), 403–413.
- Risqiyono, M. W. A., & Setyasto, N. (2025). Development of e-learning materials assisted by augmented reality on human digestive system material to improve elementary school students' learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 244–256. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.10229>
- Riyantono, N. N. E., & Makmur, A. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality di sekolah dasar. *Natural Science Education Research*, 7(1), 86–95. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/download/16517/8921>
- 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>

- Romadlan, H. N., & Ningrum, M. V. R. (2025). Efektivitas media pembelajaran augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di Kota Samarinda (materi: Mitigasi dan adaptasi bencana kebakaran). *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 10(2), 228–241. <https://doi.org/10.24815/jpg.v10i2.228-241>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Saragih, R. B., Siringo-ringo, M. B., Napitupulu, C. A., Keguruan, F., Ilmu, D., & Nommensen, U. H. (2025). Peningkatan kesadaran etika digital dan pencegahan cyberbullying di kalangan siswa SMK Satria Nusantara Binjai Renita. *ARSY :Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 6(2), 342–350.
- Sari, P., Fadieny, N., & Safriana, S. (2024). Literature study: Analysis of literacy and numeracy abilities in high school physics learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(1), 89–96. <https://doi.org/10.52434/jpif.v4i1.3955>
- Septiyani, D., & Yulianto, S. (2025). Media puzzle berbasis augmented reality terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 207–219.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: Media pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Shupaeroh, H. Y., Hafidhah, H. N., Nurhayati, M. T., Khairunnisa, N., & Sari, P. M. (2024). Analisis penerapan strategi yang inovatif pada pembelajaran IPA SD SDN Dukuh 08 Pagi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1467–1478.
- Simamora, W., & Siregar, N. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada materi bangun ruang untuk kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3588>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- 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.
- 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.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Sutisna, I. (2020). *Teknik analisis data penelitian kuantitatif* [Modul akademik, Program Doktor Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo].

Academia.edu. <https://www.academia.edu/42444383/TeknikAnalisisDataPenelitianKuantitatif>

- Syaifuddin, S., & Junaedi, J. (2025). Conceptual analysis of IT media integration in the digital Islamic education curriculum as an effort to strengthen the character of junior high school students: A library perspective. *Jurnal of Education Sciences*, 2(6), 260–280. <https://doi.org/10.62885/edusci.v2i6.805>
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2013). Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2013). Model-model pembelajaran inovatif (Cetakan ke-2). CV Alfabeta. <https://repository.uinsu.ac.id/2575/2/finish.pdf>
- Tegeh, I. M., Agung, A. A. G., & Maharani, K. D. P. (2024). *E-modul berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPA kelas IV SD*. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64459>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16
- Tegeh, I. M., Widiarti, N. K., & Sudarma, I. K. (2021). Meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD melalui media video pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Tia, S. M. N., Anwar, K., & Khamim, N. (2023). Metode resitasi dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(1), 98–108.
- Viditiviana, A. G., Windiyani, T., & Anam, R. S. (2025). Integration of Genius-Based Reading Technology in AR Popsrap Media to Strengthen Science Literacy of Elementary School Students. (2025). *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7(3), 534–550. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i3.446>
- Wahyuni, N. P. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 109–117. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.86-95>
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J.-B. (2024). Increasing science learning motivation in elementary schools: Innovation with interactive learning videos based on problem based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), 504–513. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i3.6049>
- Wibawa, R. cahyaning jati, Marhaento, H., & Wianti, kristiani fajar. (2025). *Analisis daya dukung sumberdaya air di Sub DAS Serang Sekiyep, Kulon Progo* (Tesis, Universitas Gadjah Mada). UGM Repository. <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2747–1969), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

- Widiana, I. W., Jampel, I. N., Suranata, K., Susiani, K., Riastini, P. N., Parmiti, D. P., Kristiantari, M. G. R., Agung, A. A. G., Chindyia, Wirabrata, D. G. F., Kusumawardani, D. A. N., dkk. (2025). Bunga Rampai Peran Teknologi dalam Deep Learning. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Wulandari, P., Armadi, A., & Wahdian, A. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) dalam pembelajaran IPAS pada Fase B kelas IV SDN Gedugan II. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 605–618.
- 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. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339–349. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74931>
- Yogiswari, N. P., Suarni, N. K., & Suastra, I. W. (2020). Pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis multiple intelligences gardner terhadap minat dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(3), 112–121.
- Zahroin, N., Oktaviani, R. T. O., & Wafa, K. (2025). Pengembangan DIOSIR (Diorama Siklus Air) berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar (siswa kelas V SDN Slorok 1 Garum Kabupaten Blitar). *Concept and Communication*, 10(2), 323–335. <https://doi.org/10.15797/concom.2019.23.009>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., & Sudai, R. (2024). Integrasi mata pelajaran IPA Dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>

