

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Mahmudah, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan kepedulian lingkungan dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 45–52.
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 567–576. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3849>
- Antari, P. L., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>
- Ardhiani, G. A. N., & Muliastri, N. K. E. (2026). *Self-Regulated Learning Sebagai Faktor Penting dalam Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 11, 23–36.
- Azzahro, A., & Suryanti. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Socio Scientific Issues (SSI) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(6), 1529–1543.
- Dusturi, N., Nurohman, S., & Wilujeng, I. (2024). Socio-Scientific Issues (SSI) Approach Implementation in Science Learning to Improve Students' Critical Thinking Skills: Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 149–157. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.6012>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Fitriana, F., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Hubungan Regulasi Diri Dan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sd. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 219. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.8856>
- Hamdani, F., Nuryadi, H., & Aulia, M. (2024). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Anak Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia*. 4(2), 1260–1266.
- Hasyyati, R., & Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 23(2), 137–148. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- I Gusti Ayu Tri Agustiana, I Nyoman Tika, & I Made Citra Wibawa. (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>

- Ilham, M. F. A. T. L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual*, 3(3), 380–391.
- Insani, Z., & Firdaus, F. M. (2024). *Pengembangan Aplikasi Bangun Ruang berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial dan Self-Regulated Learning*. 8(5), 1185–1196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6141>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2023). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses makin meluas, saatnya tingkatan kualitas*. Pusmendik.Kemdikbud.
- Khudzaifah, N. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Desain Digital Scrapbook Materi Siklus Air Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Self Regulation Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1421–1430. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10146>
- Komang Sri Purniasih, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Kumar, V., Choudhary, S. K., & Singh, R. (2024). Environmental socio-scientific issues as contexts in developing scientific literacy in science education: A systematic literature review. *Social Sciences and Humanities Open*, 9(December), 100765. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100765>
- Kurniasari. (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.
- Landina, I. A. P. L., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 443–452. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>
- Mahendra, D. G. R., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). QR Code Based Scrapbook Learning Media to Improve Class IV Student Learning Outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 325–333. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.80908>
- Mamutse, K. (2024). Towards the Integration of Ethico-Socio-Scientific Issues in Science Teaching in South Africa: A Conceptual Analysis. *Interchange*, 475–491. <https://doi.org/10.1007/s10780-024-09531-0>
- Mastuti, A. G., Abdillah, A., Sehuwaky, N., & Risahondua, R. (2022). Revealing students' critical thinking ability according to facione's theory. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 261–272. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i2.13005>
- Nabila, S., Sumantri, M. S., & Zakiah, N. (2023). Pengembangan multimedia

- interaktif berbasis Augmented Reality pada sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(3), 150–158.
- Nofrianto, R. (2021). *Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (lkpd) berbasis socio-scientific issues pada pelajaran ipa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas vii smp* [Institut Agama Islam Negeri Bengkulu]. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/6820/1/Skripsi Reza Nofrianto .pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/6820/1/Skripsi_Reza_Nofrianto.pdf)
- Pradnyawati, C., & Rati, N. W. (2023). Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the form of Objects. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 255–264. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.63626>
- Pratiwi, E., Suryanti, & Sudibyo, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Socio Scientific Issues dengn Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Education and Development*, 9(1), 273–278.
- Purbarini, S., Sayuti, S. A., & Aman. (2022). *Cakrawala Pendidikan Critical thinking among fourth grade elementary schol students : A gender perspective*. 41(1), 211–224.
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan kemandirian belajar siswa di sekolah dasar The influence of self-regulation and discipline on the independence of student in elementary schools. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22–30.
- Putri, A. K., Wardhani, P. A., Usman, H., Guru, P., Dasar, S., & Jakarta, U. N. (2024a). *Augmented Reality Berbasis Project Based Learning untuk Pembelajaran IPA SD Kelas IV*. 4, 8–17.
- Putri, A. K., Wardhani, P. A., Usman, H., Guru, P., Dasar, S., & Jakarta, U. N. (2024b). *Augmented Reality Berbasis Project Based Learning*. 4, 8–17.
- Rahmawati, D., Juniardi, Y., & Hidayatullah, H. (2025). Designing a Procedural Texts e-Book Using Local Wisdom of Tangerang City Foods. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 5(2), 83–93. <https://doi.org/10.53889/jpig.v5i2.667>
- Rais Amin, E., Widyaswarani, E., Jati, I. M., & Pratomo, W. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Gamesi” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan MIPA* (Vol. 14, Issue September).
- Ramadhanti, D., Juniartina, P. P., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbantuan *Augmented Reality*. 11(1), 20–28.
- Rati, N. W., Agustiana, I. G. A. T., & Anggreni, N. M. D. (2024). Digital Innovation: Teaching Materials with Clean Air for Health Theme for Fifth Grade Elementary School. *Journal of Education Technology*, 8(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.69760>
- Rosmalah, Nurdin, M., & Asdilah, A. (2022a). Analisis Regulasi Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan &*

- Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 131–136.
- Rosmalah, R., Nurdin, M., & Asdilah, A. (2022b). Analisis Regulasi Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(3), 421. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v2i3.34712>
- Sabri, M., & Asy, M. (2022). *Validitas Bahan Ajar Hidrokarbon berbasis Model Inkuiri dengan Strategi Konflik Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. 1(1), 1–17.
- Selipiyanti, S. (2022). *Pengembangan Modul Ipa Berbasis Socio-Scientific Issue (SSI) Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas VII* [Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/9049>
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101–126.
- Siregar, A., Putri, D., & Rahman, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 2(2), 75–93.
- Sofiyan, S., & Putra, A. T. (2025). Pengembangan Modul Dengan Pendekatan Steam Pada Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Development Of A Module Using The Steam Approach In Science Learning Based On Socio-Scientific Issues (SSI) To Improve Elementary School Students ' Creativity. *Journal of Education Science*, 11(2), 60–71.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Susantun., S. (2023). Pengembangan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 39–44.
- Sutinah, C., Mahardika, R. L., & Kartini, D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Fase B dan C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Ulfah, M. (2021). *Pelatihan Self-Regulated Learning Singkat : Apa Mungkin Efektif?* 9(4), 768–782. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Wiarta, I. W. (2022). *Media Aplikasi Berbasis Pembelajaran Saintifik pada Muatan IPA SD*. 27(1), 44–52.
- Widiana, I. W. (2022). Model Pembelajaran Value Clarification Technique dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 179–188. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48841>
- Widiana, I. W., Teguh, I. M., & Artanayasa, I. W. (2021). The project-based assessment learning model that impacts learning achievement and nationalism

- attitudes. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 389–401.
<https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.38427>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wijaya, S. H., Teguh, I. M., & Suartama, I. K. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia*. 7(1), 11–19.
<https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>
- Yasmin, A. D. (2023). *AR-Learning : Media pembelajaran berbasis Mobile dengan Visualisasi 3 Dimensi Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa*. 12(4), 751–760.

