

DAFTAR PUSTAKA

- Addie, M., Materi, P., Objek, M., Di, T., Sd, K. V, Lubuk, G., & Padang, K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif*. 09(September).
- Adijaya, M. A., Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Bloom's Taxonomy Revision-Oriented *Learning* Activities to Improve Procedural Capabilities and *Learning* Outcomes. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 261–270. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.261>
- Aghnia, F. (2023). Analisis Multiple Intelligence Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 5, 556–567.
- Aini, A., & Alfani Hadi. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208–224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Anisyah, S., Mahmoud, M., Imlessh, M., & Kusumaningrum, S. (2013). *Augmented Reality : Interactive and fun Learning media to improve students Learning outcome*. 8(2), 129–139.
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariyanto, T., Herwin, H., & Sujati, H. (2023). Uji Validitas Dan Reliabilitas Konstruk Instrumen Tes Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Cfa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 2977. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7482>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Arwa, B. W., & Sejati, R. H. P. (2024). Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(2), 1649–1657.

<https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.723>

- Ayuningtyas, T., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi melalui workshop adaptasi teknologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 149–159. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.52260>
- Bahan, P., Interaktif, A., Menggunakan, D., Lectora, A., Untuk, I., Pendidikan, M., Dan, B., & Indonesia, S. (n.d.). *Prasetyo Yuli Kurniawan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Universitas Muhadi Setiabudi Email : prasetyoyulikurniawan@gmail.com*. 37–42.
- Blown, T. G. K. B. E. J. (2024). *Ausubel ' s meaningful Learning re-visited. February 2023*, 4579–4598.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Budiman, R. D. A. (2016). Developing *Learning Media Based on Augmented Reality (Ar) To Improve Learning Motivation. JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 1(2), 89. <https://doi.org/10.26737/jetl.v1i2.45>
- Carolina, Y. Dela. (2022). *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>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia *Learning principles in different Learning environments : a systematic review. Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Chaubey, P. (n.d.). *Virtual Reality in Social Media : A New Era of Immersive Social Interactions Abstract : Literature Review : Methodology :*
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). *E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Contoh, D. A. N., & Di, I. (2024). *Inquiry Learning : Pengertian , Sintaks*. 1(2), 39–43.
- Damayanti, A. I., & Abimanyu, A. (2025). *The Application Of David Ausubel ' S Theory Of Meaningful Learning In Enhancing Students ' . 04(01)*, 51–59.
- Dan, S., Vegetasi, K., Pltp, D. I., Salak, G., Biologi, D., Matematika, F., Alam, P., Padjadjaran, U., Km, J. R. B., Barat, J., & Hp, N. (2021). *siklus hidup kupu kupu Euploea mulciber*. 19(2), 1–12.
- Dantes, N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2024). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata. 8(1), 168–180.

- Dasar, S. S., & Agusti, N. M. (2022). *Jurnal basicedu. 6(4), 5794–5800.*
- Debora, M. C., Haryanto, Z., & Qadar, R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke sesuai Kurikulum Merdeka. 6(1), 34–41.*
- Dedi, I. K., & Widiari, P. R. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iii Di Sekolah Dasar Negeri 4 Abuan. 5(2), 71–76.*
- Diani, R., & Sri Hartati, N. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional Flipbook based on Islamic literacy: The *Development of physics Learning media using 3D pageflip professional. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 4(2), 234–243.*
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jipidoi>:<https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- Diyanti, K. R., Wendra, I. W., Asih, A., & Tantri, S. (n.d.). *Relevansi Terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bangli. 250–259.*
- Elen Salsa Bila, M., Khoirul Umam, N., & Wahyuning Subayani, N. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 3(2), 359–367.* <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.777>
- Fabrezi, M., & Cruz, J. C. (2021). Phenotypic Variation Through Ontogeny: Thyroid Axis Disruption During Larval Development in the Frog *Pleurodema borellii. Frontiers in Ecology and Evolution, 9(October), 1–15.* <https://doi.org/10.3389/fevo.2021.715988>
- Fadli, M., Sefriani, R., & Wijaya, I. (2022). *Validitas Media Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Berbasis Augmented Reality. 65–69.* <https://doi.org/10.37034/residu.v1i3.152>
- Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). *Jurnal basicedu. 6(4), 7352–7359.*
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & T.Zahroh, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk Sd/Mi Kelas Iii.*
- Fouks, B., Harrison, M. C., Mikhailova, A. A., Marchal, E., English, S., Carruthers, M., Jennings, E. C., Chiamaka, E. L., Frigard, R. A., Pippel, M., Attardo, G. M., Benoit, J. B., Bornberg-Bauer, E., & Tobe, S. S. (2023). Live-bearing cockroach genome reveals convergent evolutionary mechanisms linked to viviparity in insects and beyond. *IScience, 26(10), 107832.* <https://doi.org/10.1016/j.isci.2023.107832>
- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran AR

- (*Augmented Reality*) Berbasis 3D Menggunakan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 01(03), 132–139. <https://jurnal.academiccenter.org/index.php/IJMS>
- Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year *Learning* 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Henniwati, H. (2021). Efektivitas Metode Problem Based *Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.8138>
- Izzati, N., Yusne, L., Razarinah, W., & Abdul, W. (2023). *Bioresources and Environment*. 1(3), 76–89.
- Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. 8, 32–45.
- Kade Yuni Ratnasari, N., Made Teguh, I., Kadek Suartama, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2016). Pengembangan E-*Learning* Dengan Model Waterfall Berorientasi Pendidikan Karakter Pelajaran Ipa Kelas Viii Smpn 1 Negara. *Jurusan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 56–66.
- Kadek, N., Mella, B., Sari, A., Agung, I. G., Wulandari, A., & Wayan, I. (2022). *Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya*. 6(1), 127–136.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan

- Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Ketut, N., Asmini, S., Rati, N. W., & Paramartha, W. E. (2025). *Interactive Multimedia Based on Augmented Reality for Photosynthesis Material to Improve Science Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students*. 13(2), 297–307.
- Kharima, N., & Zaky, A. (2023). Pencegahan Kekerasan Berbasis Gender Oleh Konselor Spiritual Di Lk3 Uin Jakarta. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 12(2), 65–75. <https://doi.org/10.15408/empati.v12i2.35532>
- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1452–1456. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3845>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>
- Lisia Miranda. (2024). Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 228–234. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i2.805>
- MACHPUD, M. (2022). Pendekatan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sbk Kelas Vi Semester 2. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 240–248. <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i2.1343>
- Made, N., Andriani, R., Rati, N. W., & Setyowahyudi, R. (2025). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Kelas IV SD*. 5(3), 2345–2357.
- Marcella, P. C., & Margunayasa, I. G. (2026). *Augmented Reality-Assisted Lift-the-Flap Books in Improving Science Learning Outcomes for Third Grade Elementary School Students*. 6(1), 112–121.
- Marchellino, O. B., & Kuswanti, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Sistem Gerak pada Manusia Peserta Didik Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/56928%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/download/56928/45492>

- Maulidiah, D. H., Agustin, I., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ronggolawe, U. P., Nomor, J. M., & Timur, J. (2025). *Analisis Tingkat Validitas Media E-Book Interaktif Berbasis Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Tlanak Pendahuluan* 5(3), 771–781.
- Mayer, E. (2002). *Multimedia Learning* . 41, 27–29.
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia *Learning* . *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Media, E., Berbasis, P., Kelas, P., Cigugur, S., Geografi, J., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2023). *Edu Geography*. 11(2), 51–62.
- Meilasari, V. (2022). *Learning in*. 6(1), 1055–1063.
- Mirnawati, M., Sulfasyah, S., & Rahmawati, R. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 253. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62650>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Mu;arif, A., Irvan, & Nasution, M. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based *Learning* Terintegrasi. *MAJU:Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 10–16.
- Nabila, N. I., Sumantri, S., & Zakiah, L. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif AR ” TereDaman ” Berbasis-Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 28, 41–52.
- Nafis, N. L. (2024). *Development of digital Learning media based on Augmented Reality to improve student Learning outcomes of elementary*. 22.
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Augmented Reality* Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>
- Ningsih, M. P., Novitasari, N., Ramadhan, I. R., Roro, R., & Nurdianti, S. (2025). *Development Instructional Media Based on Virtual Reality Assisted by The MilleaLab Application on Tourism Resources Material*. 5(April), 373–395.
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based *Learning* (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.

- No, V., Desi, B., Arianti, D., Djamaluddin, M., & Sabila, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* Pemerintah Indonesia melalui program Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada semua jenjang pendidikan [1]. Pada tahun aj. *Informatika Dan Teknologi*, 6(2), 478–490.
- Novia, S. (2023). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 12(1), 220–228. <https://doi.org/10.24036/pmat.v12i1.14369>
- Nuraini, W., & Astuti, T. (2026). *Pengembangan E-Smart Book Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Ngaliyan 03 Kota Semarang*. 16, 795–806.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah Stain Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Palangkaraya, T. B. (2024). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam Studi Analisis Kebutuhan Media dan Bahan Ajar Video Animasi dan Penggunaan Voice Over dalam Pembelajaran Fikih di MTs*. 2, 17–20.
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.15763>
- Penelitian, J., & Pendidikan, I. (2026). *Inovasi Pembelajaran IPAS melalui E-Book Interaktif 3D Berbantuan Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar*. 5, 1429–1439.
- Philosophy, E., Nurachmadani, N., Sahudra, T. M., Mulyahati, B., & Samudra, U. (2025). *Alacrity: Journal Of Education*. 5(1), 592–608.
- Pradnyawati, N. C., & Rati, N. W. (2023). *Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the form of Objects*. 28(2), 255–264.

- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- 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.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rati, N. W., Ayu, I. G., Agustiana, T., Made, N., & Anggreni, D. (2024). *Digital Innovation : Teaching Materials with Clean Air for Health Theme for Fifth Grade Elementary School*. 8(2), 205–214.
- Retnawati, H. (2016). *Heri Retnawati* 9 786021 547984.
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Rohmatulloh, G., Siregar, N. F., & Widodo, A. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning)*. 08, 139–146.
- Rusmiati, M. N., Ashifa, R., & Herlambang, Y. T. (2023). Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1490–1499. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.2203>
- Salmia, S., Azizah, N., & Indah, N. (2023). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Saraweta: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 123–129.
- Schott, R. K., Bell, R. C., Loew, E. R., Thomas, K. N., Gower, D. J., Streicher, J. W., & Fujita, M. K. (2022). Transcriptomic evidence for visual adaptation during the aquatic to terrestrial metamorphosis in leopard frogs. *BMC Biology*, 20(1), 1–22. <https://doi.org/10.1186/s12915-022-01341-z>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). *E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*.

5(1), 64–74.

- Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for *Learning*. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Suaib, M., & Sutriyani, W. (2024). *The Effectiveness of Using Assemblr Edu Application Media Based on AR (Augmented Reality) on Understanding the Concept of Elementary School Geomaty 3D*. 5(3), 190–196. <https://doi.org/10.30596/ijems.v5i3.21018>
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Sukma Dewi Daryani, & Jamila Wijayanti. (2024). *Penerapan Metode Experiential Learning Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kritis*. 12(1), 1–2.
- Sumboro, B., Kristono, K., & Novianto, A. W. (2023). Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan *Augmented Reality*. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 29(1), 51–60. <https://doi.org/10.36309/goi.v29i1.203>
- Suryana, C., Nurwahidah, I., & Hernawan, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5877–5889.
- Tengah, J., Agengtirtayasa, S., & Serang, K. (2025). *Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Problem Solving Skills (Fitria et al ., 2023 ; Karatepe & Karakuş , 2021)*. 9(1), 395–416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Ummah, H., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2025). *Interactive Multimedia With a Contextual Approach to Improve Learning Outcomes in The Pancasila Education Subject in Grade V*. 6(1), 19–30.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v6i1.2493>

- Wati, S. O., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Konteks Pengajaran Bahasa Asing. *Journal of Education Research*, 4(1), 2480–2485.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). *Biochephy : Journal Of Science Education A Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap*. 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>
- Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B. S., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056–2063. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3197>
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yogyakarta, U. N. (2024). *Analisis kualitas instrumen tes untuk mengukur kemampuan komunikasi matematika siswa smp*. 5(1), 210–221.
- Yuliyanti, W. D. (2020). Upaya World Health Organization (WHO) melalui Global Malaria Programme (GMP) dalam Mengatasi Penyakit Endemik Malaria di Indonesia Tahun 2016 In *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. <https://core.ac.uk/download/pdf/333894418.pdf>