

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- 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>
- Aminah, S., & Khoiri, N. (2020). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.
- Aryanti, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Melalui Media Visual Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 27–34. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7740>
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Benjamin, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 1–9.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Fuadi, A., & Listyarini, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ar (Augmented Reality) Pada Materi Menulis Bilangan Kelas 1 Sd. *Prosiding Webinar FIP*, 24, 36–43.
- Giyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak dan Gaya. *Gender and Development*, 120(1), 0–22.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (research &*

development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif. 2021.

Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>

Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.

Kurniawan, A., & Pratama, A. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif pada Materi Fisika. *Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 1.

Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1401–1414.

Mukti, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 7(2), 299–322. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>

Mulyasa, E. (2019). *Penelitian Pengembangan : Konsep dan Prosedurnya*. PT. Remaja Rosdakarya.

Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.

Nurani, M. C., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Literasi Budaya Pada Siswa Kelas IV Sdn Geluran 3 Taman Sidoarjo. *Jpgsd*, 10(2), 431–441.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>

- Rahmi, W. J., Samala, A. D., Wahyuni, T. S., Delianti, V. I., Padang, U. N., Mobile, A., & Manusia, B. O. (2024). Media Interaktif Augmented Reality: Pengenalan Bagian-Bagian Otak Manusia. *Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(4).
- Ramadhani, N., Jannata Ulya, W., Berlian Nustradamus, S., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Lkr Utara, J., Kulon, K., & Bae, K. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5), 99–114.
- Riana, A. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Icare Terintegrasi Pendekatan SETS Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Untuk Kelas VIII*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Riandi. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08, 139–146.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Sanaky, H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (F. SA (ed.)). Kaukaba Dipantara.
- Saputra, M. (2020). Analisis Cara Kerja Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Researchgate.Net*, January, 1–40. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23233.17762>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto, B., & Indah, R. . (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis Web Pada Materi Microsoft Word. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 1.
- Unaenah, E., Nurfaizah, A., Safitri, D., Rahmawati, N., Siti, R., Fatimah, N., Adinda, A. P., & Tangerang, U. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Melalui Media Cd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2009), 303–318.
- Wika Pratesya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Click and Learn Dengan Menerapkan Adobe Flash Pokok Bahasan Tata Surya Kelas Vii Smp. In - (Issue 8.5.2017).

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>