

DAFTAR PUSTAKA

- Abdinejad dkk. (2021). Student perceptions using augmented reality and 3d visualization technologies in chemistry education. *Journal of Science Education and Technology*.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Rafsanjani, R., & Witjaksono, A. P. (2022). User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai. *Nformatics For Educators And Professional: Journal of Informatics*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Firmadani, F. (2020). Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan MIPA*.
- Luckin, R., & Cukurova, M. (2019). esigning Educational Technologies in the Age of AI:A Learning Sciences Driven Approach. *British Journal of Educational Technology*, 56.
- Melisa, Arafah, A. A., Sukriadi, Rahmi, R. P., Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation* .
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The Technology Acceptance Model (TAM): A Meta-Analytic Structural Equation Modeling Approach to

Explaining Teachers' Adoption of Digital Technology in Education. *Computers & education*, 13-35.

Septiandi, M. D., & Dirgantara, H. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Visualisasi Struktur Sel Bakteri dan Bentuk-Bentuk Bakteri. *Kalbiscientia Jurnal Sains dan Teknologi*.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugih , S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). "Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*.

Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*.

Widianto dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*.

Denada Viqri, d. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 312.

ALTI, R. M. (2022). Media Pembelajaran. In R. M. AltI, *Macam-macam Media Pembelajaran* (p. 3). Sumatera Barat : Pt. Global Eksekutif Teknologi.

Arifitma, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* . Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Mukti, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*,, 322.

Emi Pujiastuti, d. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jawa Tengah: Lakeisha.

shari, S. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal*, 82-93.

Dhani Ariatmanto, D. R. (2022). *Membuat Augmented Reality skala proyek dan skripsi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Umami Nihayatul Fadlilah, d. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 16315.
- Zakarina, U. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 52.
- Habibi, & Aprilian. (2022). *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Krisnawati. (2021). Pengaruh kompetensi pedagogik dan profesional guru terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *respository*, 7.
- Moto. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary*, 20-28.
- Rahmi, Samala, Wahyuni, & Delianti. (2024). Media interaktif augmented reality: pengenalan bagian-bagian otak manusia. *Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 11.
- Aminu, Y. (2020). Pengembangan Model Jerold Melalui Kartu Kalimat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V SD. *Syntax Idea*, 99.
- Putri, M., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3-4.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan : Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 6.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 57-58.