

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Z. (2020). IPA Dasar untuk PGMI/PGSD (M.N. Nita (ed)). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (P. T. Wahyuni (ed.)). Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Andani, Asrul, W. E. B., Achmad, D. A., & Wahyuningsih, P. (2024). *Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran* (M. Dewi (ed.)). Cipta Media Nusantara.
- Angraini, M. L., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). Buku Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika (1). In *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis. Global Research and Consulting Institute* (Global-RCI).
- Ariani, M., Hadiyatno, D., & Anam, H. (2023). *Metodologi Penelitian Langkah Mudah Menulis Skripsi dan Tesis* (Nuraini (ed.)). Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, S. E., & Wijayanto, A. P. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital* (A. Asari (ed.)). Yogyakarta: Cv. Istan Agency.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 3.
- Damanhuri, & Hendrayana, A. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek; Suatu Pengantar* (M. Suardi (ed.)). Pasaman: CV. Azka Pustaka.
- Dewi, A. Y. P., Kusumawati, N., Pratiwi, N. E., Sukiastini, K. N. A. G., Arifin, M., Nisa, R., Uslan, Widyasanti, P. N., & Kusumawati, D. R. P. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (T. Firuz (ed.)). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.
- Farhana, I. (2022). *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka; Memahami Konsep hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*. Bogor: Penerbit Lindan Bestari.

- Fatmawati, D., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Penggabungan Mata Pelajaran IPA dan IPS Kelas 4 Di UPT SD Negeri 31 Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasan Dan Budaya*, 3.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era *Society* 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi *Augmented Reality* untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Inayah, S. L. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (S. B. Fatmawati (ed)). Jakarta: Bumi Aksara
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. KENCANA.
- Kusuma, W. J., Supardi, Akbar, R. M., Hamidah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran* (Efitra (ed.)). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (E. Riyanto (ed.)). Magetan: CV. Ae Media Grafika
- Lestari, A., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Borama (Box Rantai Makanan) Pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SD. *Jurnal Teknologi*

Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP), 01(04), 675–680.

- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal of Information System and Management*, 02(05).
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. (2022). *Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru*. Ngoro Jombang: Kun Fayakun
- Luqman, M. (2024, 10 25). *Indikator Literasi Digital dan Cara Meningkatkan*. Deepublish.
- Marlina, Wahab, A., Ramadana, Nikmah, Z. S., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Z. Alfudad (ed.)). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mashuri, C., Permadi, S. G., Vidatiar, Z. T., Mujiyanto, H. A., Cakra, R., Faizah, A., & Kistofer, T. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital*. Aceh: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Mesra, R., Salemm, V., Polii, M. G. M., Wisudariani, R. M. N., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, L. P. N. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In M. Jannah (Ed.), *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*. DeliSerdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekoah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18(1), 24–32.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2020). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. (A. Bastian (Ed.)). Jakarta: Kencana. Penerbit Adab.
- Nurhuda. (2022). *Landasan Pendidikan* (N. Gazali (ed.)). Ahlimedia. <https://play.google.com/store/books/details?id=goGCEAAAQBAJ>
- Parihah, I., Rosita, T., Alvar Saabighoot, Y., & Houtman. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Ihah. *Jurnal Nuansa Akademik*, 8(1), 25–34.
- Permana, P., Aryaningrum, K., & Dedy, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman IPS pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 257. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4676>
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS

Kelas 4 SD Negeri 3 Lingasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>

Putri, A. S., Septiana, D. A., Latifah, M., & Saputri, M. (2023). Tinjauan Literatur: Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 69–79.

Rachman, A., Yochanan, Ilham Samanlangti, A., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (B. Ismaya (ed.)). Karawang: Cv Saba Jaya.

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>

Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Pada Perancangan *Ebrouchure* Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>

Roziqin, A. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Saleh, S. M., Syahrudin, Saleh, S. M., Azis, I., & Sahabudin. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>

Sani, A. R. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). *Augmented Reality-Based Learning Media Development*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>

Setyawan, B. M., Karaman, J., & Widaningrum, I. (2020). *Buku Dasar Literasi Digital*. Ponorogo: UMP Press.

Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>

Simanjuntak, A. A., Fakhrudin, A., & H.M. Lubis, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 67–81. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.851>

Sukma, W. C., Margunayasa, G., & Werang, R. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi

Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 11.

Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, P. R. Y., Kunusa, R. W., Nasbey, H. S. N., S.Tangio, J., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. (R. Wathriantos & S. Janner (Eds.)). Langsa: Yayasan Kita Menulis.

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(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

Yulisnawati Tuna. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2005*(November), 388–397.

Zulherman, Rizkiana, Y. N., Prasetyo, D., Qouri, R. N., Madina, P. N., Kuncono, P. A., Handiar, A., Basna, N., Seffian, D. A., Rahmah, F. Al, & Hiralda, A. (2021). *Buku Ajar Konsep Dasar IPA Sekolah Dasar*. Purbalingga: Eureka MediaAksara

