

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Acesta, Arrofa, and Milla Nurmaylany. "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 4, no. 2 (2018): 346–352.
- Agustin, Awaliyah, and Hilda Aqua Kusuma Wardhani. "Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang." *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 7–13.
- Agustina, Nurul Saadah, Babang Robandi, Ika Rosmiati, and Yusup Maulana. "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9180–9187.
- Alti, Rahmi Mudia, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. 2019. Jakarta: Kemenag RI.
- Arbi, Aldimas Muhammad. 2022. *Pengaruh Penggunaan Fitur Augmented Reality Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Aryani, Pramita Rosma, Isa Akhlis, and Bambang Subali. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Relity* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA." *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 2 (2019): 90–101.
- Claudya, Tifanni, and Mai Sri Lena. "Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri* 7, no. 2 (2021): 718–725.
- Danti, Devi Rahma, Bambang Eko Hari Cahyono, and Dewi Tryanasari. "Pengaruh Media *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (2023): 864–871.
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Bogor: Geupedia.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Destiara, Meyninda. "Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Biologi." *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas* 13, no. 2 (2020): 75–80.
- Dinda Sartika, Apta, Putri Ayu Cindika, Belinda Salsa Bella, Lici Indah Anggraini, Putri Wulandari, and Eliza Indayana. "Implementasi Kuirkulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI." *Journey: Journal of Development and Reseach in Education* 2, no. 2 (2023): 51–65.

- Elvira. “Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi Pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi).” *iqra: Jurnal ilmu kependidikan dan keislaman* 16, no. 2 (2021): 93–98.
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. “Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan.” *Jurnal pendidikan* 6, no. 4 (2016): 263–278.
- Faiza, Maya Nurani, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8686–8694.
- Ginting, Mustiranda, and Husna Parluhutan Tambunan. “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 Medan.” *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science* 01, no. 03 (2023): 132–139.
- Hady, Rico Fiyan, and Hendrawan Armanto. “Pengaruh Penggunaan *Augmented Reality* pada Pembelajaran Sistem Saluran Pernapasan dan Saluran Pencernaan di SD Negeri Sebaung Ii Probolinggo.” *Magister Teknologi Informasi Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya* 53, no. 9 (2020): 1–5.
- Hakim, Arief Rahman, and Muhammad Nur Hudha Farida Nur Kumala. 2022. *Konsep Dasar IPA*. Malang: Kanjuruhan Press.
- Hanannika, Laudhira Kinantya, and Sukartono Sukartono. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6379–6386.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Puataka Ilmu.
- Hartono. “Pengaruh Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Fisika SMA Negeri 1 Karangrayung Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 13, no. 1 (2022): 145–154.
- Haryani, Erna. 2023. *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif “Mata Najwa” Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hasanah, Agist, dkk. “Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–43.
- Hidayat, Aziz Alimul. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hisbullah, and Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Huda, Miftachul. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Augmented Reality untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas I dalam*

- Meningkatkan Motivasi Belajar*. Tesis tidak diterbitkan. Tulungagung: UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Jannah, Raudhatul. 2020. *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Khairatunnisa, Sri. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: UIN Antasari
- Kulsum, Umi. 2022. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Subtema Bekerja Sama Mencapai Tujuan dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning*. Jember: CV. RFM Pramedia Jember.
- Kumalasari, Adinda Nur, and Mochamad Ridwan. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* 3, no. 2 (2023): 76–85.
- Kurniati, Sri. 2022. *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Marsono, Mulyanto, and Isfarudi. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Smartbook Terhadap Minat Ddn Hasil Belajar IPA pada Siswa SDN 2 Waluyo Kecamatan Buluspesantren." *Jurnal Pendidikan Tambusa* 5, no. 2 (2021): 3463–3469.
- Nadhifah, Yenin, dkk. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). 2023. "PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education." <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Oktaviani, Yessi, Herman Lusa, and Feri Noperman. "Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2020): 202–208.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, and Dani Nur Saputra. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, Made Surya Hermawan, and Ida Ayu Made Wedasuwari. 2022. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utomo, 2022.
- Purwaningsih, Ika, dkk. "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 21–26.
- Putri, Dinis Puspita Dewi, Nugraheti Sismulyasih, and Divandari Setya. *PEMAIN BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Semarang: Cahya Ghani

- Recovery, 2023.
- Riskiono, Sampurna Dadi, Try Susanto, and Kristianto Kristianto. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala." *Krea-TIF* 8, no. 1 (2020): 8.
- Rozi, Fakhrur, dkk. "Preferensi Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Elektronika Dasar dengan Pendekatan *Augmented Reality-Based Learning*." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 6344–6345.
- Sahara, Elis. "Improving Mathematics Learning Outcomes of Grade Two Students of State Elementary School 5 Cibunar Through Problem Based Learning (PBL) Model." *SHEs: Conference Series* 4, no. 5 (2021): 1365–1370.
- Satyaninrum, Ika Rahayu, Jemi Pabisangan Tahirs, and Bertholomeus Jawa Bhaga. 2022. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Setiawan, Hasrian Rudi, and Danny Abrianto. 2021. *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: Umsu Press.
- Sobri, Muhammad. 2020. *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Bogor: Guepedia.
- Surani, Dewi, and Ade Fricticarani. "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 3 (2023): 209–216.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi Dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Susanti, Susi, Putu Ida Arsani Dewi, and Nanda Saputra. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tasya, Nofriyentii, Syamsurizal, Fitri Arsih, and Ria Anggriyani. "JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 242-250 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education." *Validitas Modul Ajar Hereditas Manusia Berbasis Problem Based Learning (PBL)* 4 (2023): 242–250.
- Thahir, Rahmatia, and Rismawati Kamaruddin. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (2021): 24–35.
- Widiasmoro, Erwin. 2019. *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta.
- Yanti, Putu Wirayudi, Aditama Christina Purnama, and I Gede Iwan Sudipa. 2023. *Teknologi Augmented Reality (AR) pada Lontar Prasi Bali*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, and Sukatin. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.