

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2019). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- 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>
- Amalia, A. R., & Zuhdi, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “Bekal Saya” BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113.
- Aprilia, Y. D., & Suwandayani, B. I. (2025). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar*. 8, 15–24.
- Arliyanti, D., Kresnadi, H., & Suparjan. (2017). Deskripsi Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 27 Pontianak Utara. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 68.
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.
- 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.

Fadillah, R., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media interaktif kenampakan alam menggunakan Canva pada materi IPS kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 144–151.

Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2023). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI KELAS X (STUDI KASUS MA DARUSSALAM). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 6).

Fauzet, F. D. (2016). Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 436–444. <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/90>

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

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>

Hendra, A.; Yusup, M.; Santosa, P. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital: Teori & Praktik*. Deepublish.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>

- Idayanti, I. A. M. D., & Sujana, I. W. (2022). LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencapaian. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, & Ibut Priono Leksono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf&ved=2ahUKEwigy86_z9iJAxUtwzgGHXgRLewQFnoECEIQAQ&usq=AOvVaw2SdO2k4P-sLdwQ_-a4zM
- Mawarni, I., Rahmawati, A., Salsabilah, S. P., Desilawati, D., & Jadidah, I. T. (2024). Perkembangan Pembelajaran IPS Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 717–725. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/450>
- Merdeka, K. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN PPKN PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 GONDANG TULUNGAGUNG penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada penting bagi peserta didik kelas V di SDN 1 Gondang Tul. 5*, 23–34.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nugraha, M. S. ., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pradipta, M. A. P., Fransisca, Y., Aribowo, W., & B., I. G. P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(03), 327–335. <https://doi.org/10.26740/jpte.v10n03.p327-335>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Refina, N., Syafrina, A., & Vitoria, L. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 1 Calang Kabupaten Aceh Jaya. *Elementary Education Research*, 8(1), 70–75.

- Sefriani, Y., & Trisno, B. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man 1 Pasaman. *Adiba: Journal of Education*, 4(1), 65–71.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siti Nuraini, A., Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2023). Chatbot: Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 34–40. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.59153>
- Tahajudin, D., Rahayu, M., & Fadliansyah, F. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Ips Kelas V Sekolah Dasar. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 2(2), 71–85. <https://doi.org/10.56721/shr.v2i2.229>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yulia, N. M., Darul, D., & Putri, L. (2024). Pengembangan Media Intraktif Assemblr

EDU Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 410–419.

Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>