

DAFTAR PUSTAKA

- An, A., & Hadits, D. A. N. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia berdasarkan Al-quran dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 244–251. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). The Effect of Using Android-Based Augmented Reality Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Class Students. *JUPE: Jurnal of Mandala Education*, 7(2), 567–576. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849/2863>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Dahlia, D., Setiawati, N. S., & Taufina, T. (2019). Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 10–17. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14754>
- Diyaurrehman, R. N. F., Laila, A., Mukmin, B. A., Baharudin, B., & Dharin, A. (2025). Enhancing Cultural Literacy: Developing the Tombak Kiai Folklore Book for Elementary Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1136–1148. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6694>
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2),

1524–1534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7346>

- Handika, Y. (2023). *Pengembangan Modul berbasis Augmented reality pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. 1–258.
- Hapizd, M., & Safitri, C. (2023). Pengembangan augmented reality berbasis android materi pembelajaran organ pencernaan pada manusia dan fungsinya Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 137–145. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.13857>
- Hasanah, M. N. (2018). *Volume 4, No. 2, Nopember 2018 [151]*. 4(2), 151–172.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- 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>
- Ira Maulina, Yuni Setia Ningsih, & Fahrul Rijal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 312–324. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i4.1075>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Iskandar, R., & Kusmayanti, I. (2018). Pendekatan Science Technology Society. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 200–215.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>

- Kristiawan, M. (2014). A model for upgrading teachers competence on operating computers as assistant of instruction. *Global Journal of Human-Social Science: G Linguistics & Education*, 14(5), 43–55.
- Laila, A., Sahari, S., Id, L. A. C., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1, 1–15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Menyelaraskan Pembelajaran Sejarah dengan Kebutuhan Masa Kini. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.38950>
- Putri, K. E., & Damayanti, S. (2019). Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 117. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13182>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rouf, A. (2019). Pengembangan Kreativitas Belajar Guru Akidah Akhlak. *Jurnal Elementary*, 7(1), 125–132.
- Saidah, I. S. (2025). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Islam Khalifah Palu*. 173.
- Sari, F., Jufri, A. W., & Sridana, S. (2017). Keefektifan Bahan Ajar Ipa Berbasis Pendekatan Savi Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Smpn 3 Mataram. *Jurnal Pijar Mipa*, 12(2), 107–111. <https://doi.org/10.29303/jpm.v12i2.350>

- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>
- Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Mallisa, F. P. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented Reality pada Materi Kinematika untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4893>
- Syahputra, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD). *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.164>
- 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>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Pd, M. (2019). Media pembelajaran manual dan digital.
- Firmansyah, R. (2012). Efektivitas Teknik Self Instruction Untuk Mereduksi Gejala Kejenuhan Belajar Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Herliani, W. D. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS

Semester Ganjil MAN 1 Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi:(Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Program Studi Pendidikan Sejarah.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi:(Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Program Studi Pendidikan Sejarah.

Kamsena, Y. F., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Si Tuan (Operasi Hitung Pecahan) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 5(1), 1-10.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.

Ryza, P. (2017). Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan teknologi AR. Sardirman.(2012). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sarapung, R. R. (2023). Pengaruh media sosial instagram terhadap prestasi belajar ipa siswa sma negeri unggulan 1 kabupaten pulau morotaI. Jurnal Pasifik Pendidikan, 2(3), 133-141.
<http://jukip.univpasifik.ac.id/index.php/jpp/article/view/54>