

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Aini, Q., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Mlajah 2. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 299–306.
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/3112/2944>
- Aminudin, N., Mutmainah, & Salsabila, A. Z. (2024). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Sains Berbasis Android Dengan Kartu Interaktif. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 10(2), 134–141.
- Anggraeni, M., Febriyani, S. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar pada Keberagaman di Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(I), 16–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.15694>
- Annisa, N. (2023). *Strategi Guru Dalam Mengimplementasikan Nilai Karakter Religius dan Toleransi Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas 4 SDN 117 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/jispendiora/article/view/2197/1952>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dastri, D. O., Sefriani, R., & Radyuli, P. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK. *BITNET Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(3), 73–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v10i3.10645>
- Diyaurrahman, R. N. F., Laila, A., & Mukmin, B. A. (2025). Augmented Reality

- in Primary Education : Exploring Teachers ' Readiness and Needs for Innovative Learning Media. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 126–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.48>
- Dzulfikar, A., Cuga, C., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 868–877. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/128/128>
- Fadila, A., Wenda, D. D. N., & Nurmilawati, M. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Wayang Kartun Kearifan Lokal Kediri Materi Keragaman Budaya. *SEMDIKJAR Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 1351–1358.
- Fadilah, U. N., & Wicaksono, V. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway Untuk Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(2), 110–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59662>
- Fuadi, F., & Nurmala, M. (2025). Strategi Pengembangan Buku Digital Interaktif Bahasa Arab Berbasis Lumi Education. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*, 8(2), 1046–1054. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/5847>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMSO)*, 8(1), 75–80. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/3782/2908>
- Haryanto, H., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2024). Media Pembelajaran Terpadu Berbasis IT Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 364--371. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.78869>
- Hidayah, N., Nizahiroh, A., Yulianti, R., & Prayogo, M. S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1), 97–107. <https://languar.net/index.php/TARBIYATULILMU/article/view/474>
- Iriaji, Rahayuningsih, T., Yuliati, Septyana, R., Surya, E. P., Aruna, A., & Marcelliantika, A. (2024). Pengembangan Buku Interaktif 3D Audio Visual pada Materi Tutorial Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis: Studi

- Kasus Adaptif untuk Peningkatan Kompetensi Keterampilan Mahasiswa PPG Seni Budaya. *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(11), 7636–7653. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i11.3898>
- Istiqomah, N., Shaleh, & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKN dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627–637. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Kumalasari, S. E., & Efendiy, K. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa SD Negeri 2 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22114–22121. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30108>
- Leliavia. (2023). Literature Review : Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Di Era Evolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.62099/khapro.v4i1.41>
- Maesari, C., Rusdial, M., & Yusnira. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JPDK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Intreraktif Matematika Pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196–207. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/26809>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPDN Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>
- Mulyatiningsih, E. (2018). *Pengembangan Metode Pembelajaran*. 1–8.
- Mulyatno, A. D., Triwinarso, A., & Nugroho, T. (2023). Pendidikan Pancasila bagi Penguatan Kebangsaan terhadap Dampak Globalisasi. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 2(2), 189–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v2i2.1757>
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2507–2522. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13351>
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Media Buku Interaktif Digital terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Papeda*, 6(2), 211–220. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1840/925>
- Nurcahyani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 1429–1435.
- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurhasanah, Remiswal, & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28204–28220. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11169>
- Oktantri, L. E., Primasatya, N., & Handayani, A. D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Laci Hitung Berbasis Aplikasi Unity Pada Materi Perkalian Kelas 3 SDN Burengan 5 Kediri. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(8), 1–20.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Putry, K. P., Mardiaty, & Panjaitan, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Serunai Matematika*, 13(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsm.v13i1.353>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, & Yunus, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/27414>

- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–77. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4599
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/4562>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer*, 208–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Saswulan, F., Hadi, K., & Syamsu, F. D. (2020). Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IX SMA Negeri Meulaboh. *Genta Mulia*, 11(2), 77–84.
- Septiani, E., Kirani, N. S., Riyadi, S. A., & Wahyudi, A. (2025). Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi dan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 05(1), 27–35. <https://ejurnal-stitpringsewu.ac.id/index.php/alibda/article/view/460/291>
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, & Towaf, S. M. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141.
- Setyani, F. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Jati Tarokan*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sipayung, N., Gultom, P. W., Dwi, J., Damanik, A., Siregar, E., Sidaauruk, N., Sitorus, H. P., & Limbong, W. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 26250–26255. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/31016>

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Edisi Kesa). Penerbit Alfabeta.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 94–103.
<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/4762/4189>
- Susetyo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. *PENA LITERASI Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–9.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/5897>
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif* (M. J. F. Sirait (ed.)). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Tirtoni, F. (2024). Pengembangan Buku Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Materi Pola Hidup Gotong Royong Pada Kelas III. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education Journal of Elementary Education*, 07(03), 511–519.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22622>
- Ulfah, Afirudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26–36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2986>
- Widyaningrum, D., Permana, E. P., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 7–14.
<https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSPG/article/view/551>
- Yayi, F. . P., & Yuliana, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 04(02), 1–10.
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (AR) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i1.337>

- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahro, U. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Pada Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6024–6031. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13320>