

Daftar Pustaka

- Abdullah, G., Arifin, IN, Sianu, L., Suleman, AR, & Doe, R. (2025). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. PT Sonpedia Penerbitan Indonesia.
- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 122–131.
- Afandi, T., & Mahmudah, U. (2025). Pemanfaatan augmented reality sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk melestarikan sumber daya alam. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 56–68.
- Aka, K.A, Setyosari.P., Purwaningsih, Endang, & Mardhatillah. (2024). Bahan ajar mata kuliah pembelajaran terpadu berbasis proyek berfokus pada prinsip design thought untuk siswa prodi pendidikan guru sekolah dasar. *Universitas Nusantara PGRI Kediri Pers.*
- Annafi, F., & Kurniawati, W. (2017). Pemahaman Pembelajaran Mendalam tentang Tata Surya: Eksplorasi Planet dan Benda Langit Lainnya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2).
- Arianti, W., Setyana, P. E. W., Sarijan, & Santoso, A. M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik untuk Memperkuat Literasi Numerasi Materi Bumi dan Tata Surya. Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fortuna, I. D., Yuhana, Y., & Novaliyosi. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Problem Based Learning untuk Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1308-1321.
- Gani, RA, Sundari, FS, & Mulyawati, Y. (2021). *Bumi dan antariksa: Kajian konsep, pengetahuan dan fakta*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University, Department of Physics, Woodland Hills, CA.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447.

- Ibayati, Yayat, Sri A., & Lilis. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam: SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2006). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Amerika Serikat: Libraries Unlimited.
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Peranan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Manajemen dan Strategi Pendidikan (JEMAST)*, 3 (1), 43–49.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi augmented reality untuk pembelajaran salat bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Informatika, Universitas Jenderal Soedirman & Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Kusnaedi, E. (2020). Kelebihan dan Kekurangan LKPD. *IAIN Metro*.
- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E modul Interaktif pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar PPLG Materi Flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 124–131.
- Lestari, A., Indriani, P., Wati, L., & Wulandari, A. (2025). Optimalisasi media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2 (3), 139–151.
- Lubis, R., Rahmadani, A., Fadillah, A. R., Fadillah, F., Putri, W. A., Nasution, L. K., & Khairunnisa, K. (2025). Implikasi perkembangan kognitif, afektif psikomotorik, moral, dan spiritual peserta didik dalam pembelajaran pada sekolah dasar kelas 6. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 148–159.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(1), 1–5.
- Malahayati, EN, Sulistiana, D., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan LKPD digital dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi*. Penerbit NEM.
- Melsita, H., Handican, R., & Deswita, R. (2025). Pengembangan LKPD berbasis RME berbantuan augmented reality terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15 (1)
- Mayer, RE (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Murty, WKW, Putri, KE, & Laila, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika materi satuan berat siswa kelas 2 SDN Bulusari 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (3).
- Nasution, EYP, & Siregar, NF (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15 (2), 205–221.
- Nurvitasari, I., & Sulisworo, D. (2023). Pengembangan LKPD berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7 (1), 1–11.
- Pare, M. I. T., Bupu, M. Y., Lawe, Y. U., & Fono, W. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas V UPTD SDI Wogo. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 8(8), 40–47.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prijanto, J. H., & de Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67–73.
- Purwanto, A., & Arifin, Z. (2022). Efektivitas LKPD interaktif berbasis AR pada pembelajaran IPA kelas V materi sistem tata surya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 21(3), 101–110.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1 (1), 1–8.
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII di SMPN 1 Rambah. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 856–863.
- Saputra, H., Khasanah, F. N., Apriana, W. I., & Kurniawati, W. (2024). Pengembangan konsep sistem tata surya di tingkat sekolah dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 548–556.

- Sari, G. K., & Fathurrahman, M. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 9(2), 1–12.
- Setiyadi, A. (2016). Pengembangan Konsep Sistem Tata Surya di Tingkat Sekolah Dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 550.
- Sudarmin, S., & Sumarni, W. (2021). *Berkreasi mendesain pembelajaran berbasis etnosains untuk mendukung pembangunan berkelanjutan*. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Vari, Y., & Bramastia, B. (2021). Pemanfaatan augmented reality untuk melatih keterampilan berpikir abad 21 di pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 131–136.
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1081–109
- Wibowo, Mars Caroline. "Kekuatan AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) dalam Bisnis." *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik* (2025).