

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainulfais, F. A. (2025). *Pengembangan media augmented reality untuk meningkatkan pengetahuan sains siswa kelas iii sd negeri karangroto 04*.
- Ali, M. (2018). Macromedia Flash untuk Inovasi Pengajaran Matematika Dan Sains Sdn Kota Baubau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.35326/pkm.v2i2.353>
- Anggreini, E., Zulkarnain, & Ariawan, R. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Problem Based Learning (PBL) pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X SMK Yabri Terpadu Pekanbaru. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 35–40.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Cahyaningrum, A., Astuti, D. W., & Hervidea, R. (2025). *Buku Ajar Anatomi Fisiologi*. PT Nuansa Fajar Cemerlang.
- Damanik, S. A., Silaban, R., & Nurfajriani. (2024). Pengembangan Media Mobile Augmented Reality ( AR ) untuk Siswa Kelas XII SMA pada Materi Senyawa Turunan Alkana. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2203–2216.
- 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.

- Harmita, A., Elhefni, & Wibowo, D. R. (2022). Hubungan Kinerja Guru dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 24 Muara Enim. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ*, 7(1), 15–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.56013/alashr.v7i1.1310>
- Hasibuan, H., Tanjung, I. F., & Rohani. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based learning pada Materi SiStem Eksresi Manuisa untuk Meningkatkan Berfikit Kritis Siswa SMA. *Bionatural*, 10(2), 82–90.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Herman, & Lebang, A. L. E. (2016). Tingkat Pengetahuan Masyarakat tentang Manfaat Pemberian Vaksin Difteri di Wilayah Kerja Puskesmas Tombang Kalua Lembang Pata Padang Kabupaten Toraja Utara. *Farmasi Sandi Karsa*, 17(4), 1–23.
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794.
- Hizbillah, M. R. A. (2022). *Rancang Bangun Augmented Reality Sistem Pencernaan Manusia Sebagai Media Pembelajaran Sekolah*.
- Istiqomah, N., & Widodo, S. A. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung 2 (Sendiksa 2)*, 2(1), 75–90. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p59-68>

- Khairunnida, Ajrina, S., & Cahyadi, A. (2026). Pengembangan Media & Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AEJ (Advances in Educartion Journal)*.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 554–563.
- Mardhiah, R. H., Aldiriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Petingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1–14.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Iteraktif Era Metaverse. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 5463–5474. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.17132>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nugroho, S. A. (2021). Buku Ajar Anatomi dan Fisiologi Sistem Tubuh Bagi Mahasiswa Keperawatan Medikal Bedah. In *Probolinggo : Universitas Nurul Jadid* (Issue August).

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(1), 172. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought Equilibration of Cognitive Structures*.
- Rahmawati, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “SIAR” Materi Siklus Air Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 15, Issue 1).
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Saca, A. (2021). Penerapan Marker-Based Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. *JIKA (Jurnal Informatika) Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 5(1), 33–40. <https://doi.org/10.31000/jika.v5i1.3560>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 3(1), 33–41.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Da Pengajaran)*, 6(5), 1348–1366.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Uhum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siregar, H. T., Taringan, J. E., & Taringan, H. Y. (2022). Perbaikan Pembelajaran

- Ipa Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun Di Kelas Iv Sd Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*, 6(1), 77–86. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Seminar Nasioanl Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA.
- Tresnaasih, I. (2020). *Modul Biologi Sistem Gerak pada Manusia Kelas XI*.
- Turahmah, F., Febrini, D., Walid, A., & Bengkulu, I. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembanga*, 04(01), 74–87.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>
- Umbaryati. (2021). *Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika*. 217–225.
- 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>