

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Agustina, R. L., Rafiah, H., & Maulana, F. (2025). Kesulitan Belajar Siswa SD Berdasarkan Indikator Watson Pada Pembelajaran IPAS Di Kurikulum Merdeka. 4(1).
- Aisah, F. N., & S, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* di Kelas IV SDN 15 Tabing Kecamatan Bonjol. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 36–47. <https://doi.org/10.51178/jpspr.v4i3.2062>
- Alvionita, D., Murti, A. B., & Fakhrun Gani, A. R. (2021). Studi Literasi: Pelopor Pembelajaran Bermakna Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Topik Lingkungan Di Era Merdeka Belajar. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 73–82. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i2.11510>
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Ebook* Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1921–1923. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9345>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. 11.
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (*Augmented Reality*). 6.
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>

- Aswandi, N., & Hendrik, B. (2025). Transformasi Sektor melalui *Augmented Reality*: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis. *Journal of Education Research*, 6(1), 107–113. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2152>
- Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS (1). (2021).
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Berbasis *Flipbook* pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. 5(2).
- Febriani, A. (2024). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Pamulang Timur 02.
- Fitria, T. N., & Heliawan, Y. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Prodi S1 Akuntansi Dalam Memahami Buku, *Ebook* Dan Artikel/Jurnal Akuntansi Berbahasa Inggris. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 17(02). <https://doi.org/10.29040/jap.v17i02.10>
- Gunansyah, G. (2023). *Dhea Oktavianda Tristya Nada. 11*.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Haryono, E. (2023). *Institut Agama Islam (IAI) Al Muhammad Cepu*.
- 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>
- Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia, Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia, Marcheta, N., Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia, Agustin, M., Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia, Huzafa, M., & Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* dan Teknologi *Mobile* sebagai Media Edukasi untuk

Sekolah Dasar di Kelurahan Kebon Pedes Bogor. *Bhakti Persada*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.31940/bp.v9i1.1-9>

Kholifah, I. N. & IMade Tegeh. (2024). *E-book* sebagai Bahan Ajar Berpendekatan Kontekstual dalam Muatan IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 151–160. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.82414>

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.

Maharani, M., Supriadi, N., & Widiyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2036>

Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. *Open Science Framework*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>

Makdis, N. (2020). Penggunaan *E-Book* Pada Era Digital.

Maulida, P. E. (2024). Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Flip Pdf Professional* Materi Harmoni Dalam Ekosistem Untuk Meningkatkan Literasi Kelas V SD.

Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>

Meylovia, D. & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.

- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media *Ebook* Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
- Nur, O. O., & Sujarwo, S. (2022). Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 106814 Tembung. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 478–485. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.288>
- Pamungkas, A. A., Chasanatun, F., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media *Chromebook* Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas.
- Prajawinanti, A., & Khoirunnisa, N. (2023). Analisis Pemanfaatan *E-book* Sebagai Bahan Penunjang Pembelajaran Oleh Pengguna Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Tulungagung. *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.20414/light.v3i1.6251>
- Pratiwi, D. E. (2024). Pengembangan *E-Book* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rahmaniyah, A. (2022). Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa SD Kelas. 6(3).
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2020). *Printed Media Versus Digital Media: Which One is More Effective? Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*.

*Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, Denpasar, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.009>

Roni Hamdani, A. (2015). Pengaruh *Blended Model Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(1), 48–66. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i1.11>

Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). *E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home)*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24796>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>

Sihombing, M. H., Batubara, A. K., & Abidin, S. (2024). *Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Terhadap Mahasiswa Universitas Efarina Pematangsiantar*. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.14564470>

Suciptaningsih, O. A., & Wahyuni, Y. T. (2024). Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IV SD: Indonesia. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 7198–7205. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4610>

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Syahputra, F., Wardana, R. A., Nst, R. H., & Simatupang, F. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif Tentang Bencana Alam*.

- Utami, I. I. S., Amalia, R., Nisa, S. H., & Dalilah, W. K. (2024). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Book* Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- 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>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.52593>
- 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*.