

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2021). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap hasil belajar siswa. *Tjybyjb.Ac.Cn*, 27(2), 635–637.
- 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>
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran augmented reality berbantuan assemblr edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 8(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Aini, A., & Alfani Hadi. (2023). Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208–224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Alfani, F. S. (2020). Pengaruh media augmented reality (Ar) terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 39–54. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/abna/article/view/3262>
- Alfatolah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Jurnal penelitian pendidikan penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP%0APenggunaan>
- 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>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran movie learning berbasis augmented reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa sd. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Ayu, desy., Endah, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar spiritual hasil belajar akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup\_tripalupi@yahoo.com,

naswan\_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak), 4.

- Azahra, P. D., Kunti, A. A. D., & Setiawan, F. (2024). *Pengembangan media fraction AR (augmented reality) berbasis assemblr edu pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas II SD*. 09(September).
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Botty, M. (2018). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa indonesia di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh media augmented reality pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864–871.
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). Analisis penerapan augmented reality dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran sains di era digital. *Alacrity : Journal Of Education*, 4(3), 293–304.
- Destiara, M., & Hermawan, A. (2020). Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi. 13(2), 75–80.
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh media augmented reality terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 2(3), 212–219. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- El Fiah, R., & Purbaya, A. P. (2017). Penerapan bimbingan belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 12 Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 171–184. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.564>
- Fitriani Eka, S., Muhsinah, A., & Dedi, K. (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/download/4562/3172>
- Ghaniem, F. A., & Yasella, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.

- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh media pembelajaran AR (augmented reality) berbasis 3D menggunakan assemblr edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 01(03), 132–139. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>
- Hayani, S. N., & Sutarna, S. (2022). Pengembangan perangkat dan model pembelajaran berbasis TPACK terhadap kualitas pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871–2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2512>
- 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>
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mashuri, M. (2023). Peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas VIII melalui implementasi model discovery learning di SMPN 1 Dabun Gelang Gayo Lues. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(4), 509. <https://doi.org/10.22373/jm.v13i4.22335>
- 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>
- Munir, N. P. (2024). Efektivitas media pembelajaran augmented reality (AR) pemodelan bangun ruang terhadap pemahaman konsep geometri siswa kelas V sekolah dasar pendahuluan. *Refleksi*, 12(3), 149–160.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nasalia, S. (2018). Pengaruh karakteristik siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran geografi kelas XI di Madrasah Aliyah Ma'arif Bangil. *Swara Bhumi E-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa*, 5(5), 91–98.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/22798>

- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang bangun media pembelajaran berbasis augmented reality untuk pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Nurkhaliza, M., & Maulida. (2024). Studi literatur tentang penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran ipas di sekolah dasar. *Global Education Trends*, 2(1), 38–44. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.52>
- Orleans, W., Kyle, J., Desain, K., Visual, P., & Visual, U. P. (2024). Arty: Jurnal seni rupa the advantages of educational card game about musical instrument based on augmented reality for pre-teens kelebihan permainan kartu edukasi tentang alat musik berbasis augmented reality untuk pra-remaja. *Arty*, 13(1), 2024. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Poni Lestari, Corry Yohana, & Maulana Amirul Adha. (2023). Pengaruh fasilitas belajar, motivasi belajar, dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran humas kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>
- Qorimah, Nur, E., & Sutarna, S. (2022). Studi Literatur: Media augmented reality (AR) terhadap hasil belajar kognitif. *Basiccedu*, 43(4), 281–286.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *Biodik*, 10(2), 238–248. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Rusidik, R. P., Mulyawati, Y., & Nugraha, A. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iv pada tema daerah tempat tinggalku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 941–950. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.679>

- Sahabuddin, C. (2015). Hubungan komunikasi belajar mengajar terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah menengah kejuruan Negeri I Kabupaten Majene. *Jurnal Papatuzdu*, 10(1), 17–30.
- Saputra, D., Susilo, S., Abidin, Y., & Mulyati, T. (2022). Augmented reality in science learning for elementary school students. 07(01), 78–90. <https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2021.231881>
- 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>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis kritis materi ips dalam pembelajaran ipas kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Setiawan, A. (2022). Studi terhadap media augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada KD memahami jenis-jenis alat berat. 1–5.
- Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, & Erna Suhartini. (2023). Analisis pembelajaran IPAS dengan penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Siahaan, A. D., Medriati, R., & Risdianto, E. (2019). Menggunakan teknologi augmented reality pada materi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 91–98.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sugiyono. (2019a). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2019b). Metode penelitian pendidikan Prof. Sugiyono 2019 (2).pdf (A. Nuryanto (ed.)). ALVABETA, cv.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sujadi, H., Rusnandi, E., Fibriyany, E., Fauzyah, N., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Majalengka, U. (2015). Implementasi augmented reality (AR) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa sekolah dasar.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan lkpd ipas berbasis experiential learning untuk meningkatkan hasil belajar materi pengaruh gaya terhadap benda peserta didik kelas iv sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092.

<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8419>

- Suprasmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis permasalahan analisis permasalahan pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Suwardi, A. A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (n.d.). Pengaruh media digital augmented reality berbantu aplikasi assemblr edu terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. 3(2024), 126–138.
- Syamsudin, A. S., & Chusna, C. (2022). Dilemma between the use of augmented reality and the influence of work in learning. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.22373/cj.v6i1.11850>
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality (ar) terhadap hasil belajar biologi siswa sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>
- Umami, L. F., Nugroho, K., & Zubedi, D. (2021). Projek ilmu pengetahuan alam dan sosial (PROJEK IPAS). *Kemdikbudristek RI*.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan kemampuan representasi matematis siswa sekolah dasar pada penggunaan media pembelajaran augmented reality dan pasir kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.442>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi mobile augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan hardware komputer berbasis android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-bulgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- 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>

- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan metode giving question and getting answer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penggunaan media pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep matematika siswa sd kelas V. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>