

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Alfin, J. (2015). Analisis Karakteristik Siswa. *FTK UIN Sunan Ampel* .
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191–202.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan modul matematika berbasis problem solving pada materi vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258.
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA ditinjau dari konsep diri dan minat belajar siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 40–48.
- Astuti, Ardana, & Putra. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 319–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19506>
- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166–175.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang:Penerbit Laksita Indonesia.
- Darmawan. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2016. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Gramedia Widhiarsana Indonesia. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1)
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Universitas Hasanudin.
- Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo*. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. (2022). *Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia*. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 53–73.
- Fikri, H., & Madona, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizar, Ed.; I). Samudra Biru.
- Gall, M., Gall, J., & Borg, W. (2007). *Educational Research; An Introduction* (8 Ed.). Pearson Education Inc.
- Hadinugrahaningsih, T., Yuli Rahmawati, Ms., Ridwan, A., Arie Budiningsih, Ms., Elma Suryani, Mp., & Annisa Nurlitiani Cinthia Fatimah, Mp. (2017). *Pembelajaran Kimia*.
- Ihsan, Helli. "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya." *Pedagogia* 13.3 (2015): 173-179.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. *Positif*, 1(1), 15–28.
- Keputusan BSKAP Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR Tentang Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Tentang Perubahan Atas Keputusan BSKAP Nomor 008/H/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, (2022).
- Kurniawan, H. I. (2018) “*Validitas Pengukuran Penelitian: Panduan Penilainnya*”. *Pedagogik* 3(5) 1-22.
- Laila, M. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran sol-ar (solar system *Augmented Reality*) pada muatan pelajaran ipa bagi siswa kelas vi sdn betokan 3 demak, 137–149.
- Maryono, M., & Budiono, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4281-4291.
- Mauludin, R., A. S. Sukamto, dan H. Muhardi. (2017). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 3(2): 117-123.
- Mudlofir, A., & Evi, F. R. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munawaroh, I. (2021). *Pembelajaran 2. Karakter Peserta Didik*. <https://CdnGbelajar.Simpkb.Id/S3/P3k/Pedagogi/Modul%20bahan%20belajar%20-%20pedagogi%20-%202021%20-%20p2.Pdf>

- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Nasher, F., & Aditya, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 10–19.
- Permendiknas. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata Surya berbasis Virtual Reality untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar dengan Evaluasi Kepuasan Penggunaterhadap Elemen Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 259.<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020701894>

- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>.
- Rusydiyah, F. E. (2020). *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. UIN Sunan Ampel Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Development* (Rusmini, Ed.; I). Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (Pusaka).
- 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: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57–72.
- Setyawan, B., Rofi'i, R., & Fatirul, A. N. (2019). *Augmented Reality in Science Learning for Elementary School Students*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Sugianto, C. A. (2018). Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan. *Informatics Research and Development*.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). *Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (22 Ed.). Alfabeta.

- Sumardani, D., Wulandari, A., Ramdina S, A. N., & Doriza, S. (2019). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Poster Tatasurya. *Prosiding Seminar Nasional Fisika* (E-Journal), VIII, 451–456. <https://doi.org/10.21009/03.SNF2019.01.PE.57>
- Supiyarto. (2018). Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* V Di Kelas V. 1–13.
- Wardana & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (ke-2). Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center.