

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Anwar Holi). pt remaja rosdakarya.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Alfie, L., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). Development learning media of circle using android-based *Augmented Reality* for the deaf students. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185. <https://doi.org/10.33654/math.v7i2.1353>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Alkharimah, A. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Materi Indonesia Kaya Budaya Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 186–195
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi *Augmented Reality* untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 11(2), 124–133. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Ariessanti, H. D., Prabowo, H., Gaol, F. L., & Meyliana. (2022). *Augmented Reality* in Chemistry Learning: A Systematic Literature Review. *Proceedings of the 2022 IEEE 7th International Conference on Information Technology and Digital Applications*, ICITDA 2022. <https://doi.org/10.1109/ICITDA55840.2022.9971444>
- Arif, S. H., Handoyo, B., & Rosyida, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran Geografi menggunakan *Augmented Reality* pada materi vulkanisme berbasis spasial. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 184–193.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 2936. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arrosyida, A., & Suprpto, M. T. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2, 1–8. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/7528/>

- Asela, S. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1(7), 1302.
- Ayu, F. A. P., Fitria, L., & Rizkiatin, R. A. (2024). Implementasi Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di SDN Susukan 07 Pagi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(6), 10-25.
- Baharuddin, S. M., Kurniawan, R., & Mustafa, S. A. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran Matematika di SMK Negeri 3 Majene. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 2(2), 251-256.
- Basumatary, D., & Maity, R. (2023). Effects of *Augmented Reality* in primary education: A literature review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023(1), 4695759.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang:Penerbit Laksita Indonesia.
- Chairudin, M., Nurhanifa., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M.S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTs. *Community Development Journal*, 4(2): 1312- 1318
- Charlina, C., Septyanti, E., Mustika, T.P., & Rahmi, A. (2022). Modul elektronik sebagai kebutuhan belajar menulis teks eksposisi untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (EduLearn)*, 16(2), 219-225. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20402>.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Deriyah, L. F., and Nurmairina. 2022. “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*.
- Dewi, R., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1), 78–83. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.14367.g7951>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
- Effendi, A., Nyanasuryanadi, P., & Prasetyo, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parinibbana Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama*. 05(04), 17435–17443. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.4173>
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 37–51
- Fajariningtyas, D. A., Hidayat, J. N., Herowati, H., & Azizah, L. F. (2023). Pengembangan e-booklet Fotosintesis Mangrove berpendekatan Sosio Scientific Issue melalui PBL terhadap berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1).

- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 276-282.
- H. Fikri And A. Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018. Hadi, W., Sari, Y., & Jannah, H. M. (2024). Analisis Penerapan Media *Augmented Reality* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2651-2664.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hannafin, M. J., Peck, L. L. (1998). The Design Development and Education of Instructional Software. New York: Mc. Millan Publ., Co dalam Adi Pratomo dan Agus Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck”
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hayati, F., Neviyarni., & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hidayat, R.A. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slides Dalam Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tesis*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP Press Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 3239–3245.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kemendikbud.(2022).Tentang Kurikulum Merdeka. Diakses di <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Tentang-Kurikulum-Merdekapada tanggal 30 Oktober 2024>
- Kustiawan, W., Sahlaya, M. R., Ginting, T. R., Purnama, R. A. S., & Fadilah, H. (2024). Eksplorasi Strategi Narasi Visual dalam Meningkatkan Daya Tarik Program Infotainment Televisi: Studi Kasus Pada Acara Berita Hiburan Malam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26413–26419.
- Kusuma, W. T., Supianto, A. A., & Tolle, H. (2020). Vertex Markers: Modification of GridMethods as Markers to Reproduce Large Size *Augmented Reality* Objects to Afford

Hands. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(1), 1063–1069. <https://doi.org/10.11591/ijece.v10i1.pp1063-1069>

- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38– 46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Magdalena, I., Mutia, R., Mahpudloh, S. N., & Witantri, L. (2024). Proses Penyusunan Desain Pembelajaran Dan Konsep Evaluasi Formatif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(7), 51-60.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Mustofiyah, L., Wahyuningsih, D., Noviasari, A., & Roziaty, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Petualangan Air Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 459-472.
- Muthmainnah, M. P. I. (2023). Dr. Tamsik Udin, M. Pd. Monika Karolina Sianturi, S. Pd., M. Pd. Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M. Pd. Agus Purnomo, S. Pd Anwar Rifai, M. Ag. Dr. Syamsiara Nur, M. Pd A. Octamaya Tenri Awaru Naidin Syamsuddin, S. Ag., M. Pd. I, *Buku Sistem Model Dan Desain Pembelajaran (1)*.
- 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.
- Nashihin, Husna. (2019a). Character Internalization Based School Culture of Karangmloko 2 Elementary School. *Abjadia*, 3(1), 81–90. <https://doi.org/10.18860/abj.v3i2.6031>
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77-80.
- Nurfadillah, D., Aufa, F. N., & Rachman, I. F. (2024). Membangun Kualitas Pendidikan Melalui Kemampuan Literasi Dan Numerisasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 128-140.
- Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Fakhurdin, A., Pratama, A., Riyanti, H., & Kalsum, U. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training on Learning Media Innovation Based on *Augmented Reality* (Ar) Through the Assemblr Application for Study Program of Elementary School Teacher Education]. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1-10.
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2019). Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15097>.

- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2>
- Permadikusumah, M. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Assemblr Edu Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Indera Manusia* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Purwanti, K. Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-52.
- Putra, IKD, & Suniasih, NW (2021). Pengembangan Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Iman Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*:5(2)
- Putranto, A., & Utoyo, A. W. (2019). Simbiosis TV free to air dengan Situs Web Berbagi Video (Studi kasus TV Jakarta yang mengalihkan konten ke saluran YouTube). *Journal Visioner: Journal of Television*, 1–15.
- Putranto, A., Utoyo, A. W., & Delliana, S. (2020). Anomali Teori Strukturasi Pada Media Online (Kasus Kepatuhan Terhadap Pelanggaran Hak Cipta). *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 8(1), 113–131.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387.
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan media pembelajaran ipa kelas vii berbentuk game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 di smkn 7 bukittinggi. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 7(2), 194-203.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372-379.
- Razali, G., Andamisari, D., Putranto, A., Ambulani, N., Sanjaya, F., & Deryansyah, A. D. (2023). Pelatihan Public Speaking Dalam Meningkatkan Komunikasi Sosial. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4759–4767.
- Redjeki, F., Nuraliati, A., Irdiana, S., Sudarmanto, E., Febrian, W. D., Haryadi, D., & Haryanto, A. (2024). Pengaruh Corporate Governance Terhadap Pengambilan Keputusan Keuangan Perusahaan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5411–5415.

- Riani Johan, Jasmine, Tuti Iriani, dan Arris Maulana. 2023. "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan." *Jurnal Pendidikan West Science* 01(06): 372–78.
- Sagendra, Berti. (2022). *Proyek IPAS Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Modul kurikulum kemendikbud. 1-59.
- Salsabila, A., & Nugraheni, IL (2020). Pengantar hidrologi . Bandarlampung : CV. Anugrah Utama Raharja. Diakses dari <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6680938/?view=books>.
- 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>
- Sari, R. K., & Avianty, D. (2023). Pengembangan Media ajar berbasis artificial intelegence pada mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 31-42.
- Sari, ratu amalia. (2022). Pengembangan Multimedia Media Interaktif Berbasis Smart Apps. *NBER Working Papers*, 3, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Suendri, S., Tri
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Soltani, P., & Morice, A. H. P. (2020). *Augmented Reality* tools for sports education and training. *Computers & Education*, 155, 103923.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris : Jurnal Guru Inovatif*, 1(2)
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:PT Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, D. and Fricticarani, A. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP', *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), pp. 209–216.
- Sutanto, A. (2020). Peta Metode Desain. Jakarta: Universitas Tarumanagara, 227.

- Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 28-33.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wahyunto, E., Mintarti, A., Heriyanto, H., Hastuti, S., & Widodo, J. D. T. (2024). Jurnalisme Investigasi Dalam Perspektif Draft UU Penyiaran Dan Implikasinya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7358–7367.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media
- Wibowo, A. S., & Putra, G. M. C. (2023). Pengembangan *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu pada muatan pelajaran IPS kelas V SD. *Elementary School Teacher*, 6(1), 47-55.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58-69.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(1), 45-60.
- Widodo, T. C. (2019). Pengembangan Media Replurir “Replika Siklus Air” Pada Materi Siklus Air Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V Di SD Negeri Junrejo 01 Kota Batu (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Biocephaly: Journal of Science Education*, 4(2), 953-964.
- Windasari, A., Syefrinando, B., Wiliyanti, V., Komikesari, H., & Yuberti, Y. (2024). The influence of the blended learning model on students' concept understanding ability viewed from self-confidence. *AIP Conference Proceedings*, 3058(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanti, I. Y., Pudjawan, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin and Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67–72.
- Yuniar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Ipa Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar: *Penelitian Design & Development di*

Kelas V pada pembelajaran IPA materi Siklus Air (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Yunita Salapiah. (2020). *Penerapan media poster untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas iv min 26 aceh besar*. Pendidikan, 1–169.