

DAFTAR PUSTAKA

- Rhyan Prayuddi Reksamunandar. (2020). “Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI MI Plus Assalam Manado”. Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif, dan Humanis no. 1: 40-45.
- Indah Nur Aziza Alfatonah., et al. 2023. “Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV”. Jurnal Basicedu Vol 7 No. 6 Tahun 2023 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147
- Aisyah, A., Tika Gustiani, W., Alyamuari, A., Izdiyar, D., Candra Dewi, L., & Liliawati, W. (2022). Systematic literature review: pengaruh media pembelajaran augmented reality (ar) terhadap hasil belajar siswa fisika sma. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 1(1), 239–247.
- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* (ar) terhadap motivasi belajar ipa siswa smp. *Seminar Pendidikan Ipa dan Matematika ke-1*, 8.
- Aryanti, F. L. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* (ar) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Teuku Mahmud. 2020. “PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATERI TEKS EKSPANASI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BROKEN HEART* DAN PEMBELAJARAN

KONVENTIONAL PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANDA
ACEH”. *Jurnal Metamorfosa*, Volume 8, Nomor 1: 123-129.

Alan Setyo Bawono. (2023). “Pengembangan Augmented Reality Berbasis Assembler
Edu pada Muatan Pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar”. *Elementary School
Teacher Journal* no. 1: 47-55.

Uznul Zakarina et al., (2024). “INTEGRASI MATA PELAJARAN IPA DAN IPS
DALAM KURIKULUM MERDEKA DALAM UPAYA PENGUATAN
LITERASI SAINS DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR”. *Damhil Education
Journal* volume 4 no 1, Tahun 2024: 50-56.

Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan
Sosial. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.

Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan
Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based
Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285.
<https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>.

Aditama, Putu Wirayudi, I Nyoman Widhi Adnyana, dan Kadek Ayu Ariningsih.
“*Augmented Reality* dalam multimedia pembelajaran.” In *SENADA (Seminar
Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2:176–82, 2019.

- Afandi, Muhammad Arif. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10, no. 2 (2022): 14–28.
- Albar, R., Susilawati, S., & Fatmawati, D. P. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Phytagotas untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, (1), 371-380.
- Muhammad Chairudin et al., (2023). "STUDI LITERATUR PEMANFAATAN APLIKASI *ASSEMBLER EDU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA JENJANG SMP/MTS". *Communnity Development Journal* vol. 4 no 2 hal. 1312-1318.
- Nirwanto, B. G., murtono, & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>
- Hasni Setiawan, Ahmad dan Hasan Dani. Studi terhadap Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*. 7, 2021.
- Husein Batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing. 2020.

Atikah Dewi Anggia, dkk, “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor”, Jurnal PGSD, Vol.7 No.1, 2023

Fembriani, dkk, “Pengembangan Buku Saku IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI”, Jurnal Ilmiah Kontekstual, Vol.3, No.1, Agustus 2021, 70-77

Dinarti, S. (2024). Pengaruh Alat Peraga Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. JEDMA Jurnal Edukasi Matematika, 5(1), 9-18.

Hadi, H., & Zahrani, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Geometri Dan Aritmatika Sosial Siswa Kelas V Menggunakan Media Augmented Reality. Renjana Pendidikan Dasar, 4(2), 135-141.

Abubakar, Zahraini, Syarfuni. 2024. “Model Keteladanan Guru dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dan Hasil Belajar Siswa di SMP Plus Ulumul Quran di Kabupaten Aceh Selatan”. Website: <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh> .Vol. 4, No. 2, 2024: 820-830.

Kisno, K., & Fatmawati, N. (2023). Difusi Inovasi Aplikasi Quiver 3-D Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(2), 29-48.

Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, E. (2016). Augmented Reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar.

INFOTECH Journal, 1.Sugiyono. (2014). Skala Likert Metode Perhitungan, Persentase, dan Interval. Alfab

Homroul Fauhah, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa”, Jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP), Vol. 9, No.2, (2021), h.321-334.

Carolina, Y. D. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16.

Dewi Indah Pratiwi, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Pada Mata Pelajaran Ipa Sdn 66 Kota Bengkulu, Progress in Retinal and Eye Research, 2019, DLXI

Berlian, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17.

Astika, N. & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110-117.