

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliawati, D. N., Dewi, S. M., & Haerudin. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/ijpse.v1i1.46>
- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Siswa. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102–109. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>
- Agustika, G. N. S. (2021). The Influence of Augmented Reality-Based Learning Media on the Students' Achievement of Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 540(Ictes 2020), 47–56. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.212>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Amaruddin, H. (2023). Ilmu Pengetahuan Sosial: Problematika dan Solusinya. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 1(1), 24–33.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andre, Dwivy. 2023. *Augmented Reality: Pengertian, Jenis, dan Cara Kerjanya*. Diakses melalui <https://toffeedev.com/blog/website/augmented-reality-adalah/> pada 31 Juli 2024
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 567–576. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3849>
- Anggraeni, A. (2020). Fenomena Kelemahan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 98–109. <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i2.63>
- Anggraini, R., Adha, I., & Sofiarini, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bianglala pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 4 Srikaton. *Journal of Mathematics Science and Education*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.31540/jmse.v4i1.1313>
- Ardiansyah, Risnita, Jailani, M.S. (2023). Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

- Ardiansyah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur [Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKIARDIANSYAH.pdf>
- Arifuddin, A., Wahyudin, W., Prabawanto, S., Yasin, M., & Elizanti, D. (2022). The Effectiveness of Augmented Reality-Assisted Scientific Approach to Improve Mathematical Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 444. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11647>
- Basit, R. A., & Maryani, E. (2020). Model Pembelajaran Active Learning Tipe Snowball Throwing dan Tipe Index Card Match (ICM) terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 118–125. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/15388>
- Budiartawan. 2022. “Apa itu Augmented Reality?,” UPATIK : Undiksha.
- Cahyati, W., & Doly, M. (2024). The Influence of Augmented Reality-Based Learning Media on Understanding Mathematics Concepts of Fifth-Grade Students. 6(1), 75–84.
- 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. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024). Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155–165. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.67467>
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika dengan Augmented Reality berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p369-376>
- Eldanto, A., Hoendarto, G., & Willay, T. (2018). Penerapan Metode Statistika inferensial sebagai Alat Bantu Hitung dengan Solusi Komprehensif. *Jurnal Sintaksis*, 5(2), 22–32.
- Elyza Hanim, Fauziah. 2022. “Modul Ajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya”. Jember : Universitas Jember.

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahmi, F. A., & SS, H. H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa tentang Pelecehan Seksual di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Medi Kons*, 5(2), 34–49.
- Faikoh, S. E. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang Tahun Ajaran 2019/2020*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Fathyati, L. E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual dan Audio Visual pada Materi Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023* [Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta]. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Hake, R.R. (1998) Interactive-Engagement Versus Tradisional Methode; A Six-Thousand- Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course. *American Jurnal Of Physics*.
- Handayani, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kedisiplinan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(3), 105–116.
- Harpiawan, Gagan. 2023 “Mengenal Jenis-Jenis Augmented Reality dan Aplikasinya,” Metanesia.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hermawati, Lyesmaya, D., & Wardana, A. E. (2019). Penerapan Model Numbered Heads Together (Nht) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS di Kelas Tinggi. *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi*, 13(2), 149–156. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/ummi/article/download/542/247/1071>
- Heryana, A. (2020). Hipotesis Penelitian. *Eureka Pendidikan*, June, 1. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>

- Husnaidi. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun. *Journal of Professional Elementary Education (JPPE)*, 2(2), 281–288.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(14), 12.
- Khaerani, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV MI Tarbiyatul Khairat*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Kiswanto Kenedi, A., Salido, A., & Putri, D. A. A (2023). *The Influence of the Use of Augmented Reality Media on the Stem Literacy of Primary School Students*. 1, 335–345.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Surabaya*.
- Koplopita, C. P, Katili, M. R, Yassin R. M. T. (2022) Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *INVERTED : Jurnal of Information Technology Education*.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
<https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misteri) terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48.
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Ridai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). Metodologi Penelitian. *Adi Buana University Press*, 1–82. www.unipasby.ac.id

- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 1(1), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Mustaqim, M. (2017). Model Evaluasi Pembelajaran STAIN Kudus (Studi Kasus Sistem Evaluasi Pembelajaran Dosen Prodi Manajemen Bisnis Syari'ah STAIN Kudus). *Quality*, 5(1), 155. <https://doi.org/10.21043/quality.v5i1.3173>
- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak pada Materi Model Atom. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 756–760.
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nindiasari, H., Pranata, M. F., Sukirwan, Sugiman, Fathurrohman, M., Ruhimat, A., & Yuhana, Y. (2024). The Use of Augmented Reality to Improve Students' Geometry Concept Problem-Solving Skills Through the Steam Approach. *Infinity Journal*, 13(1), 119–138. <https://doi.org/10.22460/infinity.v13i1.p119-138>
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker dan Markerless pada Objek dan Benda Bersejarah di Museum Gedung Sate. *Universitas Komputer Indonesia*, 1, 1–8.
- Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., & Jannata, W. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa SD Kelas Rendah di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya (Mateandrau)*, 2(1), 375–384.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuruddin, M., Asmarani, R., & Raharja, H. F. (2021). Metodologi Penelitian untuk Mahasiswa PGSD (Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan). In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Pradita, A. R., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN Tegalkalong pada Materi Fotosintesis. 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.83995>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- 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>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Rifani, N. (2019). Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 597–602.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Romadhona, W., Djahir, Y., & Barlian, I. (2018). Pengaruh Media Audio Visual berbasis Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 1(2), 196–203.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group).
- Sapriyah. (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>

- 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*, 6(1), 57–72. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/4562/3172>
- 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>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1), 1–5.
- Sidik, J., & Akhiryani, A. (2024). *The Influence of the Use of Augmented Reality Technology in Learning Arabic in increasing students ' learning motivation.*
- Simamora, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun.* Universitas Lampung.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Syah, I. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS Sebagai Instrumen Penanaman Nilai Karakter Toleransi Siswa dalam Masyarakat Multikultural. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2987–2991. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4009>
- Talitha, R. I., & Cempakasari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- 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>
- Trihartini, A. (2023). *Tinjauan Kritis atas Permasalahan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* 4(2), 139–147.

- Tubagus, M. (2022). Buku Ajar Media Pembelajaran Online. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (pp. 1–337).
- Ulfa, R. (2019). Variabel dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Ummah, I., & Ariwibowo, M. R. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Augmented Reality as Learning Support Media for Covid-19 Pandemic. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(1), 15–25. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Utami, S., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3758>
- Wardani, Fitria Kusuma, dkk. 2022. “*Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas 4 Jilid 4B*”. Sukoharjo : CV Hasan Pratama.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.
- Widoyoko, E.P (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Wulantari, & Sukardi. (2020). Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 77.
- Yusron, A., Rahayu, A. H., & Kurniasari, R. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, 3(2), 79–85. <https://doi.org/10.53494/jpvr.v3i2.273>
- 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. In *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi* (Vol. 3, Issue 5, pp. 1–13).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>