

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka Press.
- Amarudin, A., Hanif, M., & Sudarmiani, S. (2022). Studi Komparatif Penerapan Model Pembelajaran Daring Media Whatsapp Group dengan Media Blogspot terhadap Hasil Belajar IPS. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.25273/wjpm.v1i1.11812>
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291–298.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp. 8, 506–519.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61–73. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3\(2\).2322](https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3(2).2322)
- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk Augmented Reality pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA. *Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 90–101. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>

- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Budiwibowo, S. (2016). The Relationship between Students ' Learning Interest and Students ' Achievement on Social Science in SMP Negeri 14 Madiun. *Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60–68.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.732.2020>
- Fitrianingsih, R., Sudiarti, D., Hakim, M., & Author, C. (2023). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Sistem Ekskresi Application of Augmented Reality Media To Increase Interest and Results in Science Study in Excretion System Materials. *Jurnal Biologi Dan Konservasi*, 5(1).
- Haryadi, M. (2019). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR Haryadi Mujiyanto Program Studi Ilmu Komunikasi , Peminatan Public Relations , Universitas Garut email : haryadimujiyanto@uniga.ac.id Pendahuluan Youtube adalah media sosia. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588>
- Ismail, F. (2018). *statistik untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>

- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61–77. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/4396>.
- Khairani, A., & Iswendi, I. (2023). The Effectiveness of Acid and Base Android-Based Ludo Chemistry Game Media on Students' Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 851. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.8050>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Khosi'in, K., & Sugiarti, S. (2023). Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Elemantary School (JOES)*, 6(2), 148–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.5951>
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., & Harimurti, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 225–232.
- Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 77–96.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 299–322. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>

- Nurmalina, I. R., Fauziddin, M. P. M., & Pd, M. (2020). *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* Keywords : *Interest in Learning , Role Playing models . 2*, 197–208.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Sibuku Media.
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPA)*, 2(1), 7–12.
- Permana, R., Eka Praja Wiyata Mandala, & Dewi Eka Putri. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 7–13. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>
- Pertiwi, S. (2019). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Di SD Negeri 83 Palembang. *SCHOLASTICA JOURNAL : JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(1), 144–153. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i1.7563>
- Praktikno, T., Tarmedi, E., & Munawar, W. (2016). Studi Komparasi Hasil Belajar

- Siswa Yang Menggunakan Aurora 3 Dimensi Presentation Dengan Siswa Yang Menggunakan Media Engine Trainer Pada Kompetensi Menjelaskan Konsep Motor Bakar. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 146. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3747>
- Putri, A. D., Hasnita, S., Vilardi, M., & Setiawan, W. (2019). Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa MA Dengan Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi SPLDV. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 47–52. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.6348>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS Edisi Pertama*. Kencana.
- Rianto, A. K., Annisa, D., Pasha, R. P. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh Video Keteadanan pada Kanal Youtube Terhadap Pertumbuhan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 385–394.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237.

<https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

Sakti, H. G., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 226. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2744>

Salim, & Syahrums. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media.

Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(2), 161–169. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss2/692>

Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>

Sugiono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. *Bandung: Alfabeta*.

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>

Syaadah, R., Al, M. H., Ary, A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). *PENDIDIKAN FORMAL , PENDIDIKAN NON FORMAL DAN PENDIDIKAN*. 2(2), 125–131.

Tiarasari, A. T., Sukarno, S., & Sarwanto, S. (2018). Interactive Multimedia Use To Increase Learning Interest. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23540>

Tursinawati. (2018). *PEMAHAMAN KONSEP LITERASI IPA PADA MAHASISWA*

PENDIDIKAN GURU. 7(1), 55–60.

Wardhani, H., Dewi, L., & Riyana, C. (2017). the Influence of the Use of Solar System Augmented Reality Application Towards Students ' Learning Interest Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Tata. *Journal Edutcehnologia*, 3(1), 52–59.

Widiyanto, mikha agus. (2013). *Statistika Terapan: Konsep dan Aplikasi SPSS dalam Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. PT Elex Media Komputindo.

Wijayatno, N., & Samodra, J. (2021). Pengenalan Augmented Reality (AR) tentang Proses Perkecambahan Epigeal dan Hipogeal sebagai Media Belajar. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1405–1422. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1405-1422>

Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2016). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, hlm.66.

UINSSC