

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi, cetakan ke-16). Rajawali Pers.
- Andriyani, & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran lingkaran menggunakan augmented reality berbasis Android bagi siswa tunarungu [Development learning media of circle using Android-based augmented reality for the deaf students]. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185. <https://jurnal.stkipjb.ac.id/index.php/math>
- Bara, Y. P., Gasong, D., & Linggih, I. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA di SMP Kristen Sangalla'. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1341-1441.
- Erlina, E. (2022). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif berbasis proyek dan kemampuan awal siswa*. CV Sketsa Media.
- Herawati, A., Gardamana, A., Nurmayasita, L., Peranginangin, L., & Maulana, W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assembledu Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 060826 Medan Area. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 485–492. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/7024/4396>
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Ismail, M. I., et al. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Jannah, K. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku pada peserta didik kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Lestari, F. D., Hidayat, M., Sugiarto, S., & Martiwi, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi pembelajaran: Problem based learning*. Yayasan Barcode.
- Lubis, M. A., Sabri, Hamidah, H., & Azizan, N. (2022). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI: Buku ajar untuk PGSD/PGMI*. Penerbit Samudra Biru.

- Mailani, E., & Humairah, E. (2019). Pengaruh media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat tahun ajaran 2018/2019. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*. Penerbit Universitas Negeri Medan, 121-131. Penerbit Universitas Negeri Medan. ISBN 978-602-53076-1-6.
- Maruwae, A. (2022). *Telaah hasil belajar: Strategi pembelajaran dan gaya kognitif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Mufit, F., Hendriyan, Y., & Dhanil, M. (2023). *Augmented reality dan virtual reality berbasis konflik kognitif sebagai media pembelajaran abad ke-21*. PT Rajagrafindo Persada.
- Nasution, N., Damayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Augmented reality dan pembelajaran di era digital*. Penerbit Adab.
- Pardomuan, G. N., & Ristua, Y. (2023). *Media Pembelajaran Tepat Guna*. Cipta Media Nusantrara (CMN).
- Pranoto, E. (2023). *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar. ISBN 978-602-8479-05-9.
- Rahayu, A. S. (2023). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn) (Edisi ke-2)*. PT Bumi Aksara.
- Rizky, R. (2020). *Panduan membuat aplikasi augmented reality: Membuat aplikasi augmented reality sederhana untuk pemula*. Athana Studio.
- Saputra, O. & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Saputra, R., Luftiah, Z., & Rigeni, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assembledu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 10 Sitiung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 274-282.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18312/7720>
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. CV. Agrapana Media.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. cv. Mine.
- Sujarweni, W. V. (2025). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.

Sulasmi, E., & Akrim. (2020). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar ditinjau dari aspek manajemen minat belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi (JMP-DMT)*, 1(1), 10–17. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JMP-DMT>

Tarjo. (2019). *Metode Penelitian: Sistem 3x Baca*. Deepublish.

Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan inquiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 437–446. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.437-446.2022>

Ture, A. R., Saehana, S., Tadeko, N., Werdhiana, I. K., & Untara, K. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 12(3), 154-160.

