

DAFTAR PUSTAKA

- Abustam, I., et al. (1996). *Pedoman praktis penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah*. Ujungpandang: Lembaga Penelitian IKIP.
- Aisyah, S., dkk. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Antara, I. G. W. S., & Dewantara, K. A. K. (2022). E-Scrapbook sebagai kebutuhan pembelajaran digital berorientasi HOTS di sekolah dasar. *Jurnal Studi Pelajaran dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 5(1), 71–76. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48533>
- Arikunto, S. (2019). *Pengembangan instrumen penelitian serta evaluasi program pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingsyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan motivasi belajar melalui media digital pasca pandemi COVID-19 pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901
- Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Saputri, D. Y., & Adi, F. P. (2021). *The effectiveness of STEAM-based augmented reality media in improving the quality of natural science learning in elementary school*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 13(2), 821–828. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.643>
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Batubara, H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Fatawa Publishing.
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M., & Ronning, R. (2004). *Cognitive psychology and instruction*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Brătescu, M. (2025). Augmented reality in the classroom: Quiver app, a creative tool for interactive learning. *Journal of Non-Formal and Digital Education*, 1(2), 7–11. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15425-1_27
- Erfani, H. (2019). *Research and development: One of the needs of the world today*. LAP Lambert Academic Publishing.
- Faisal, S. (1995). *Format-format penelitian sosial: Dasar dan aplikasi*. PT Raja Grafindo Persada.

- Fatimah, S., Prasetyo, S., & Munasti, E. (2024). Inovasi dalam pengajaran IPA di sekolah dasar melalui penggunaan teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 126–135.
- Fendy, F. (2019). *Perancangan augmented reality (AR) lapisan bumi dan atmosfer berbasis Android sebagai media pembelajaran pada anak sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Internasional Batam]. <https://repository.uib.ac.id/1948/>
- Fitri, L. K. (2022). Pelatihan augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif kepada guru-guru TK Islam Al-Ma'arif Singosari Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JABDIMAS)*, 9(2), 213–217.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Sage Publications.
- Harini, E. O., & Pujiriyanto, P. (2022). Analisis manfaat integrasi augmented reality pada bahan ajar sekolah dasar. *Jurnal Epistema*, 3(2), 67–80.
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani., & Gandamana, A., (2024). Pengembangan media pembelajaran matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbasis augmented reality berbantuan unity 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 95-11.
- Hidayatul Isnaini, Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan modul ajar interaktif berbasis augmented reality materi tata surya untuk meningkatkan selfesteem siswa kelas VI. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIK-BUD)*, 4(1), 94–105. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2726>
- Islam, M. K., Sarker, M. F. H., & Islam, M. S. (2022). Promoting student-centered blended learning in higher education: A model. *Electronic Learning and Digital Media*, 19(1), 36–54. <https://doi.org/10.1177/20427530211027721>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Khoirina, A., & Adriyani, Z. (2024). Inovasi pembelajaran era digital melalui augmented reality di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 31–42.
- Li, J. (2021). *Applied research on English structure teaching methods in senior high school under constructivism*. Disertasi. Harbin Normal University.
- Li, J., Luo, H., Zhao, L., Zhu, M., Ma, L., & Liao, X. (2023). Promoting STEAM education in primary schools through cooperative teaching: A design-based

research study. *Sustainability*, 14, 10333.
<https://doi.org/10.3390/su141610333>

Liana Putri, D. D. (2023). *Pengembangan media interaktif Assemblr Edu berbasis augmented reality (AR) untuk meningkatkan literasi sains siswa pada materi tata surya di kelas 6* [Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri].

Lu, S.-Y., Wu, C.-L., & Huang, Y.-M. (2021). Evaluation of disabled STEAM students' education outcomes and creativity under the UN SDGs. *Sustainability*, 14, 679. <https://doi.org/10.3390/su14020679>

Mansori, M., Kristiono, N., Supriaji, U., Ismaya, R., & Jamin, N. S. (2024). Transformasi pembelajaran era metaverse dengan teknologi imersif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 11577–11586.

Martinez, J. E. (2017). *The search for method in STEAM education*. springer nature.

Nevřelová, N., Koreňová, L., Lavicza, Z., Bruzková, N., & Schmid, A. (2024). Enhancing digital literacy in primary education through augmented reality. *Front Educ.* 9:1390491. doi: 10.3389/educ.2024.1390491

Okpatrioka. (2023). Penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai pendekatan inovatif dalam bidang pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013. *Standar proses pendidikan dasar dan menengah*.

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.

Piaget, J. (1973). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge*.

Putra, D., Khafi, I., Shiddiq, A. J., Nugroho, B., & Dahlan, U. A. (2024). Integrasi teknologi immersive learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 218–230.

Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Media augmented reality terhadap hasil belajar kognitif: Studi literatur. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya. *Jurnal Basicedu*, 6(2),
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

Rahmawati, S., et al. (2022). Pentingnya asesmen awal dalam pelatihan teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 98–112.

- Ridwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. *Attanwir: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Roshayanti, F., Wijayanti, A., & Purnamasari, I. (2022). *Model pembelajaran STEAM berorientasi life skill*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Safitri, O. N., & Mulyani, S. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 86–97.
- Sa'adah, N., Mufid, A., & Bahris, N. A. (2024). Inovasi pembelajaran era digital untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.219>
- Sari, P. K., Saputra, D. W., Farihen, & Winata, W. (2021). *STEAM (Sains, teknologi, engineering, art, and mathematics)*. Jakarta: UMJ Press.
- Schmid, R. F., Borokhovski, E., Bernard, R. M., Pickup, D. I., & Abrami, P. C. (2023). A meta-analysis of online learning, blended learning, flipped classroom, and face-to-face instruction. *Computers and Education Open*, 5, 100142.
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shelton, K., & Saltsman, G. (2008). Applying the ADDIE model to online instruction. In *Adapting ICT for Effective Education*.
- Spadley, J. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Stewart, A. J., Mueller, M. P., & Tippins, D. J. (2021). *Converting STEM into STEAM programs*. Springer.
- Suryaning Ati, A. F. M. Z., Bianto, M. A., & Aprillya, M. R. (2022). Science augmented reality program media for elementary school students. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 457–465. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i3>
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian dan pengembangan : Research & Development*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya* (Revisi). Bumi Aksara.
- Tamba, R., Mailani, E., Manjani, N., Danita, T. Y., Siregar, A. H., Nisa, P. R., Suri, E., & Simanjuntak, C. W. (2024). *Pengembangan buku profesi kependidikan sekolah dasar berbasis augmented reality untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa PGSD UNIMED*. Jurnal Handayani, 15(2), 183–191. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64313>
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product design and development* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499.
- Wulandari, D. (2021). *Primary school students' perception of art and science integration in classroom*. Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, 18(1), 1–9.
- Yuniawatika, Y., Nurlatifah, H., Anggraini, S. P., & Sunaryo, S. (2023). Penerapan media HISAPP berbasis augmented reality sebagai upaya meningkatkan pemahaman sejarah siswa SD. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian*, <https://doi.org/10.30651/aks.v7i2.10949>