

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, L. J., N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 9 (1)(1), 8–16.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. In CV. Pusdikra MJ.
- Ananda, L. J., Annisa, C. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeri Ku Untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *SEJ (School Education Journal)*, Vol. 10 No, 131–140.
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Aryanti, L. F. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
- Ananda, L. J., Simanihuruk, L., & Zati, V. D. A. (2024). Innovation of Learning Tools Based on the Caplaire Model to Improve Scientific Literacy Skills. *Jurnal Paedagogy*, 11(4), 750-763.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, Volume 4 N, 43–48.
- Aini, D. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V di SDN Ciracas 01 Pagi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jmpis)*, 5(5), 1721–1730.
- Benny S. Pasaribu, Aty Herawati, Kabul Wahyu Utomo, & Rizqon Halal Syah Aji. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. In UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Cahyani, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212–219. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Felicia, M. (Ed.). (2022). *Eksiklopedia 4d: Tubuh Manusia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fuadi, E. R. A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi Dyahsih Alin Sholihah. In *ITERA Press* (Vol. 7, Issue 2). [https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan Media Pembelajaran.pdf](https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Hafifah, Siti., Marlina, Serli., Zulmiati., S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, Volume 8 N, 717–725.
- Khalid, N. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Kemendikbud. (2021). Panduan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*, 1–19. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). Siaran pers hasil studi PISA 2022. <https://kemdikbud.go.id>
- Lambheu, N., Rahmah, M., & Vitoria, L. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang di SD Negeri 2 Lambeheu. *Jurnal basicedu*. 9(2), 436–446.
- Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kejuruan*, Vol. 13 No, 174–183.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal*

Pendidikan dan Sains, 3(2), 198-214.

Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.

Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2024). Implementation of Markerless Augmented Reality Method as an Android Based Home Furnishing Promotion Media Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jika/article/view/3560>

Nuryadi., Astuti, T.D., Utami, E.S., Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.

Nisaurreyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga: Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). PISA 2022 results. OECD Publishing. <https://www.oecd.org>

Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup pada Matakuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19–27. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi>

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pahlevi, N. R., Degeng, M. D. K., & Ulfa, S. (2024). Storybook berbasis augmented reality (AR) meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i1.880>

Rukminingsih., Adnan, G., Latief, M. . (2020). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.

Ratno, S., Rahmadani, S., Purba, E. J., Silalahi, R., Saragih, A. B., Prajaya, M. G., & Sinurat, S. F. (2024). Analisis pengaruh kreativitas guru terhadap pengembangan kreativitas siswa dan keterampilan belajar siswa kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippa. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(4), 211-220.

- Ratno, S., Amelia, F. R., Siagian, A. N., Dongoran, I. K., Utami, J., Pandiangan, L. L., ... & Amelia, V. Q. (2024). Analisis problematika proses pembelajaran IPA pada siswa kelas VI SDN 060912 Medan Denai. *Jurnal Sosial Publik Administrasi Harapan*, 2(2).
- Santoso, J. T. (2021). *Augmented Reality*. Yayasan Prima Agus Teknik & Universitas STEKOM.
- Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. (2023). Analisis Instrumen Asesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986-2995.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Sianturi, R. (2025). Test Normality As a Condition of Hypothesis Testing. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
- Usmadi, U. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*. Inovasi Pendidikan, 7(1), 50-62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Ula, W.M., Ardianti, E.D., Lifiani, N.A., Towafiah, M., Cahyani, A.P., Yulia, N. . (2025). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10, 2548–6950.
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *Journal of Intelligent System and Computation*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.52985/insyst.v1i1.28>
- Wahyuning, S. (2021). *Dasar-Dasar Statistik*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>

Yusnarti, M., Damayanti, P. S., Asmedy, Amin, M., & Jamaah. (2023). *Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.

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 Ainiyah. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 50–69.



THE
Character Building
UNIVERSITY