

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhatabi, Mona. "Augmented Reality as E-Learning Tool in Primary Schools' Education: Barriers to Teachers' Adoption." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 12, no. 2 (2017): 91–100.
- Andriyani, Fika, and Ni Nyoman Kusmariyatni. "Pengaruh Media Komik Berwarna Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2019): 341.
- Ariso, José Maria. *Augmented Reality: Reflections on Its Contribution to Knowledge Formation*. Edited by Günter Abe and James Conant. *Augmented Reality: Reflections on Its Contribution to Knowledge Formation*. Series. Berlin / Boston: Deutsche Nationalbibliothek, 2017. www.degruyter.com.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Edited by M. Iqbal Asy Syauqi. *Laksita Indonesia*. 1st ed. Serang: Laksita Indonesia, 2019. www.laksitapublisher.com.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Edited by Rahmat Guswandi. 1st ed. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2009.
- Fakhrudin, Ali. "The Implementation of Augmented Reality Technology in Teaching Natural Sciences to Improve Elementary Students' Learning Achievement." *Al-Ta lim Journal* 25, no. 1 (2018): 13–21

Febrianti, Lilis, Nurhadi, and Siti Halidjah. "Korelasi Pemanfaatan Media Visual Dengan Kemampuan Menulis Karangan Kelas V Sdn 14 Sungai Kakap" (2013).

Gün, Ezgi Tosik, and Bilal Atasoy. "The Effects of Augmented Reality on Elementary School Students' Spatial Ability and Academic Achievement." *Egitim ve Bilim* 42, no. 191 (2017): 31–51.

Indrijati, Herdina. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. 2nd ed. Jakarta: KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group), 2017.

Journal, International, and Indonesian Education. "IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN NATURAL SCIENCES LEARNING OF ELEMENTARY SCHOOL TO OPTIMIZE THE STUDENTS' LEARNING RESULT | Fakhrudin | International Journal of Indonesian Education and Teaching (IJIET)" 3, no. 1 (2019): 1–10. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJIET/article/view/814/1317>.

Julrissani. "Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 72–87.

Julyanti, Ratna. "Pembelajaran Sains IPA Berbasis Teknologi Informasi Di Tengah Masa Darurat Covid-19." *Kementrian Agama Republik Indonesia*, 2020. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/pembelajaran-sains-ipa-berbasis-teknologi-informasi-di-tengah-masa-darurat-covid-19>.

Karitas, Diana Puspa. *Tema 5 Ekosistem Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Edited by Mu'arifin Bunyamin Maftuh, M. H. Dewi Susilowati, Kiki Ariyanti Sugeng, H. Andoyo Sastromiharjo Woro Sri Hastuti, Nur Wahyu Rochmadi, Suparwoto, and dan Titi Tri Hartiti Retnowati. Suwarta Zebua. Cetakan-2. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud., 2017.

Komara, Endang. *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Edited by Ria Novitasari. Cetakan Ke. Bandung: PT. Refika Aditama, 2016.

Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Edited by Maftuch Junaidy Mhirda. 1st ed. Malang: Ediide Infografika, 2016. www.ediide.com.

Lestari, Dian Eka. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Edited by Erye Art. Pustaka Taman Ilmu, 2020.

M.Rusdi. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2018.

Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol.13, No (2016): 174–183.

Nasir, Muhammad Andi, Rangga Sanjaya, Program Studi, and Teknik Informatika. "Augmented Reality Rantai Makanan Ekosistem Laut" (2018): 1–7.

Nurdiansyah, dan Amalia, F. "Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem." *Pgmi Umsida 1* (2018): 1–8.

Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni, Ridwan Sanjaya. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3d*. 4th ed. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.

Putra, Radhea Wicaksono, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan. "Permainan Augmented Reality Dalam Mendukung Pembelajaran Anak Tentang Binatang Pada Perangkat IOS." *Jurnal Teknik ITS* 5, no. 2 (2016): 542–546.

Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 1st ed. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2021.

- Ratanajaya, Dhemma, and Helmie Arif Wibawa. "Implementasi Kecerdasan Buatan Dalam Menentukan Aksi Karakter Pada Game RPG Dengan Logika Fuzzy Tsukamoto." *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 4, no. 2 (2018): 82.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 1st ed. Vol. 53. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Setyawan, Bintoro, NFn Rufii, and Ach. Noor Fatirul. "Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 78–90.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. 4th ed. Jakarta: KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group), 2016.
- Setyowati, Endah, Galura Muhammad Suranegara, Fauziyah Rhaudhatul Jannah, Universitas Pendidikan, Indonesia Kampus Purwakarta, and Endahsetyowati@upi Edu. "Potensi Pemanfaatan Teknologi 5G Guna Mendukung Pembelajaran Daring." *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 1–5. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32702>.

- Siregar, Pariang Sonang. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama), 2017. www.deepublish.co.id.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development Untuk Bidang : Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. 4th ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by M. Alaika Salmulloh. 1st ed. Sleman Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Edited by Fitriyani. 1st ed. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Tridhonanto, AL., and Beranda Agenc. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011.
- Trojan, Ondřej, and David Sedláček. "Multiplayer Mobile Game Development Using Augmented Reality." Czech Technical University in Prague, 2018.
- Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Edited by Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama), 2019.

Wibawanto, Wandah. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Edited by Dhega Febiharsa. 1st ed. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Wu, YuLung, YuTien Wu, and ShuMey Yu. "An Augmented-Reality Interactive Card Game for Teaching Elementary School Students." *World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering* 10, no. 1 (2016): 37–41. <http://waset.org/publications/10003259/an-augmented-reality-interactive-card-game-for-teaching-elementary-school-students>.

Yuniarti, Rezki, and Agus Komarudin. "Desain Interaksi Game Edukasi Rantai Makanan Menggunakan Teknologi Mobile Augmented Reality." *Jurnal Masyarakat Informatika Unjani (JUMANJI)* 02, no. 01 (2018): 39–50.