

Nomor Daftar: 124/S/PGSD/25/VIII/2023

PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR)  
BERBASIS *INQUIRY BASED LEARNING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Rianti Fransiska

NIM 1905951

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR)  
BERBASIS *INQUIRY BASED LEARNING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh  
Rianti Fransiska

skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana  
pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar

©Rianti Fransiska

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

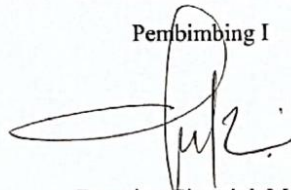
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

RIANTI FRANSISKA

PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR)  
BERBASIS *INQUIRY BASED LEARNING*  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh

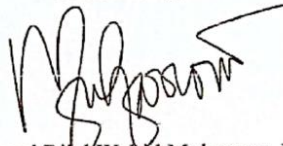
Pembimbing I



Rosarina Giyartini, M.Pd.

NIP 197601172008122001

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd.

NIP 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rianti Fransiska

NIM : 1905951

Kode Program Studi : J0651

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Kampus Tasikmalaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Pengembangan Modul Berbantuan *Augmented Reality* (AR) Berbasis *Inquiry Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,

Rianti Fransiska

NIM 1905951

## **KATA PENGANTAR**

Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Segala rasa syukur dan penyerahan diri tertinggi sebagai hamba kepada dzat yang maha pengasih dan maha penyayang Allah SWT, Tuhan satu-satunya yang memberi karunia nikmat dan kekuatan untuk kebersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sebuah kebanggaan dan rasa bahagia bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bukti penyelesaian tugas akhir perkuliahan.

Ucapan rasa terima kasih dan penghargaan tertinggi penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd. selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
2. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd.,M.M.,AIFO., selaku wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan;
3. Bapak Dr. Elan, M.Pd., selaku wakil direktur bidang sumber daya keuangan dan umum;
4. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., selaku ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
5. Ibu Rosarina Giyartini, M.Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah berkenan memberikan arahan,saran serta dukungan selama proses penyusunan skripsi dan selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
6. Bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran hingga motivasi selama proses penyusunan skripsi dan selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
7. seluruh validator, Bapak Asep Nuryadin, S.Pd.M.Ed., ibu Agnestasia Ramadani Putri, M.Pd., bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd.;

8. seluruh dosen dan tenaga kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah berkenan memberikan wawasan, bimbingan, arahan hingga bantuan secara moril kepada penulis selama masa perkuliahan;
9. segenap tenaga pendidik dan peserta didik SD Negeri Purwodadi 01 dan SD Negeri Rawaapu 05 yang telah membantu penulis selama proses penelitian;
10. orang tua tercinta, bapak Bambang Rianto dan ibu Narsih yang selalu mendoakan jalan kesuksesan anaknya, sebagai sumber motivasi terbesar penulis sekaligus memberikan dukungan secara moril dan materiil. Gelar sarjana ini sekaligus sebagai bukti usaha dan doa dari kedua orang tua;
11. adik tersayang Bagas Dwi Prasetyo, yang selalu memberikan dukungan dan semoga pencapaian penulis ini dapat dijadikan contoh serta memotivasi;
12. seluruh keluarga penulis yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dengan baik;
13. sahabat seperjuangan Gina Anggraini, Septi Fujia yang senantiasa memotivasi dan kebersamaan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
14. kakak tingkat yang telah memberikan referensi, dukungan dan saran dalam penyusunan skripsi;
15. kelompok PLSP dan keluarga SD Laboratorium UPI Tasikmalaya yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi;
16. rekan seperjuangan, kelas D PGSD angkatan 2019 yang telah kebersamaan selama 6 semester dalam menempuh perkuliahan;
17. Lintang UPI Kampus Tasikmalaya sebagai forum yang telah memberikan pengalaman, relasi, kebersamaan dan kekeluargaan selama menjalani masa perkuliahan;
18. rekan seperjuangan, kelas pendalaman ICT Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak pengalaman, ilmu dan kenangan yang mewarnai masa perkuliahan penulis.

Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu karena keterbatasan penulis. Semoga segala bentuk kontribusi yang telah diberikan dapat memberikan manfaat serta menjadi amal kebaikan di hadapan Allah SWT.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Rianti Fransiska

## ABSTRAK

Pembelajaran pasca pandemi membawa dampak pada perubahan aktivitas pembelajaran yang biasa dilaksanakan secara luring kini beradaptasi menjadi pembelajaran *blended* (luring dan daring). Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang kebutuhan belajar peserta didik adalah modul pembelajaran. Inovasi dalam bidang pendidikan baru-baru ini memunculkan banyak sumber belajar bagi peserta didik, salah satunya dalam bentuk modul pembelajaran yang dapat diakses peserta didik di mana saja dan kapan saja. Melalui penggunaan modul pembelajaran peran pendidik juga akan terbantu dalam melihat capaian dari hasil belajar dan kesulitan yang ditemukan oleh masing-masing peserta didik. Modul pembelajaran tidak hanya memuat materi tapi juga aktivitas belajar yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan diimplementasikan oleh pendidik di kelasnya. Muatan modul yang didesain untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dikembangkan dengan tampilan yang menarik, jelas dan mudah dipahami. Produk modul juga dapat memuat media pembelajaran digital yang dapat kaitkan dengan aktivitas pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan bentuk asesmen yang dapat dikaitkan dengan *quiz-quiz* interaktif. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk pengembangan modul berbantuan *augmented reality* (AR) berbasis *inquiry based learning* di kelas IV sekolah dasar yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan muatan IPAS bab 2 wujud zat dan perubahannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE. Uji coba produk yang dilaksanakan di dua sekolah. Hasil validasi ahli bahan ajar modul mendapat 100% kategori sangat layak, ahli model pembelajaran mendapat 99% kategori sangat layak dan ahli media pembelajaran digital mendapat 90% kategori sangat layak.

**Kata kunci:** modul, model ADDIE, *augmented reality* (AR)



## **ABSTRACT**

*Post-pandemic learning has had an impact on changes in learning activities that are usually carried out offline, now adapting to blended learning (offline and online). One of the learning resources that can support the learning needs of students is the learning module. Innovations in the field of education have recently created many learning resources for students, one of which is in the form of learning modules that students can access anywhere and anytime. Through the use of learning modules the role of educators will also be assisted in seeing the achievements of learning outcomes and difficulties encountered by each student. The learning module does not only contain material but also learning activities that are adapted to the learning model that will be implemented by educators in their class. Module content designed to increase student learning motivation can be developed in an attractive, clear and easy-to-understand appearance. Module products can also contain digital learning media that can be linked to learning activities in class. Likewise with the form of assessment that can be linked to interactive quizzes. The purpose of this development research is to produce inquiry-based learning-based augmented reality (AR)-assisted module development products in class IV of elementary schools that have implemented the independent curriculum with the contents of Science Chapter 2 of the state of matter and its changes. The research method used is research and development (R&D) by applying the ADDIE model. Product trials were carried out in two schools. The results of the validation of module teaching materials experts got 100% very feasible category, learning model experts got 99% very feasible category and digital learning media experts got 90% very feasible category.*

**Keyword:** modules, ADDIE models, augmented reality (AR)

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Kegunaan Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Produk .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.1 Kajian Teori .....	12
2.1.1 Pengertian Sumber Belajar .....	12
2.1.2 Modul .....	13
2.1.2.1 Pengertian Modul .....	13

2.1.2.2	Karakteristik Modul .....	14
2.1.2.3	Langkah Penyusunan Modul dengan <i>Software</i> Corel Draw X7 .....	17
2.1.3	Perancangan Media <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	19
2.1.3.1	Media Pembelajaran .....	19
2.1.3.2	Pengertian Media <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	20
2.1.3.3	<i>Platform</i> Assemblr EDU untuk Mengembangkan Media Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	21
2.1.4	Model <i>Inquiry Based Learning</i> .....	26
2.1.5	Karakteristik Muatan IPAS pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SD .....	29
2.1.5.1	Topik Bab 2 “Wujud Zat dan Perubahannya” di Kelas IV SD .....	28
2.1.5.2	Kajian Wujud Zat dan Perubahannya .....	31
2.1.5.1	Kajian Literasi Digital di Sekolah Dasar .....	32
2.2	Penelitian yang Relevan .....	33
2.3	Kerangka Berpikir .....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....		37
3.1	Desain Penelitian .....	37
3.2	Partisipan .....	37
3.3	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	37
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
3.5	Validasi Ahli .....	41
3.6	Jenis dan Sumber Data .....	42
3.7	Metode Pengumpulan Data .....	42
3.8	Instrumen Penelitian .....	43

3.9	Teknik Analisis Data .....	48
3.10	Tempat Penelitian .....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		52
4.1	Hasil Penelitian .....	52
4.1.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	52
4.1.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	61
4.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	61
4.1.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	81
4.1.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	85
4.2	Pembahasan Penelitian .....	86
4.2.1	Rancangan Produk Pengembangan Modul Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) Berbasis <i>Inquiry Based Learning</i> di Kelas IV SD .....	86
4.2.2	Proses Pengembangan Modul Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) Berbasis <i>Inquiry Based Learning</i> di Kelas IV SD .....	97
4.2.3	Produk Akhir Modul Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) Berbasis <i>Inquiry Based Learning</i> di Kelas IV SD .....	90
4.3	Keterbatasan Penelitian .....	90
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		90
5.1	Simpulan .....	91
5.2	Implikasi .....	92
5.3	Rekomendasi .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....		94
LAMPIRAN .....		98
RIWAYAT HIDUP.....		168

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP dan ATP Fase B Kurikulum Merdeka .....	29
Tabel 3. 1 <i>Expert Judgement</i> .....	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Wawancara untuk Pendidik .....	44
Tabel 3. 3 Angket Respon Peserta Didik Terhadap Produk Modul yang Dikembangkan.....	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi untuk Praktisi dan Pendidik .....	45
Tabel 3. 5 Kisi-kisi untuk Ahli Pengembangan Bahan Ajar (Modul) .....	46
Tabel 3. 6 Kisi-kisi untuk Ahli Model <i>Inquiry Based Learning</i> .....	47
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran Digital ( <i>Augmented Reality</i> ) .....	48
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Validasi Ahli .....	49
Tabel 3. 9 Persentase Kriteria Kelayakan Produk .....	49
Tabel 3. 10 Kriteria Pengolahan Data Respon Peserta Didik .....	51
Tabel 4. 1 Angket Wawancara Pendidik SDN Purwodadi 01 dalam Tahap Analisis Kebutuhan .....	55
Tabel 4. 2 Angket Wawancara Pendidik SDN Rawaapu 05 dalam Tahap Analisis Kebutuhan .....	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pengembangan Bahan Ajar Modul .....	70
Tabel 4. 4 Rekap Data Validasi Bahan Ajar Modul .....	72
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan dan Hasil Perbaikan dari Ahli Pengembangan Bahan Ajar Modul .....	73
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Penerapan Model <i>Inquiry Based Learning</i> pada Produk Modul .....	74
Tabel 4. 7 Rekap Data Hasil Validasi Model <i>Inquiry Based Learning</i> .....	77
Tabel 4. 8 Saran Perbaikan dan Hasil Perbaikan dari Ahli Model Pembelajaran di SD .....	78
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Digital Augmented Reality</i> .....	79

Tabel 4. 10 Rekap Data Validasi Media Pembelajaran Digital <i>Augmented Reality</i> .....	80
Tabel 4. 11 Saran Perbaikan dan Hasil Perbaikan dari Ahli Media Pembelajaran Digital .....	81
Tabel 4. 12 Hasil Uji Respon Peserta didik SD Negeri Rawaapu 05 Terhadap Produk Modul .....	83
Tabel 4. 13 Hasil Uji Respon Peserta didik SD Negeri Purwodadi 01 Terhadap Produk Modul .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Corel Draw X7 .....	17
Gambar 2. 2 <i>Layout</i> Halaman <i>Cover</i> Modul .....	18
Gambar 2. 3 <i>Layout</i> Halaman Isi Modul .....	18
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Website</i> Assemblr.Edu .....	22
Gambar 2. 5 Tampilan Awal Assemblr.Edu .....	23
Gambar 2. 6 Tampilan Assemblr.edu untuk Mendaftar Akun .....	23
Gambar 2. 7 Daftarkan Akun dengan Mengisi Identitas .....	24
Gambar 2. 8 Tampilan untuk Mendaftarkan Akun .....	24
Gambar 2. 9 Tampilan Awal .....	25
Gambar 2. 10 Menu Assemblr.edu .....	25
Gambar 2. 11 Menu <i>Augmented Reality</i> (AR) Perubahan Wujud .....	26
Gambar 2. 12 Kerangka Berpikir Teoritis .....	35
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE .....	38
Gambar 3. 2 Rumus Analisis Deskriptif .....	49
Gambar 4. 1 Memuat a) <i>Layout Cover</i> Modul dan b) <i>Layout Isi</i> .....	63
Gambar 4. 2 <i>Cover</i> .....	64
Gambar 4. 3 Kata Pengantar .....	64
Gambar 4. 4 Daftar Isi .....	65
Gambar 4. 5 Tentang Modul .....	65
Gambar 4. 6 Glosarium .....	66
Gambar 4. 7 Peta Konsep .....	66
Gambar 4. 8 Isi Modul .....	67
Gambar 4. 9 Referensi .....	67
Gambar 4. 10 Profil Penulis .....	68
Gambar 4. 11 Memuat (a) Isi Modul dan (b) <i>Media Augmented Reality</i> .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya .....	100
<b>Lampiran 2.</b> Surat Izin Penelitian ke SD Negeri Purwodadi 01 dan SD Negeri Rawaapu 05 Beralamat di Kec. Patimuan Kab. Cilacap, Jawa Tengah .....	103
<b>Lampiran 3.</b> Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri Rawaapu 05 .....	104
<b>Lampiran 4.</b> Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri Purwodadi 01.....	105
<b>Lampiran 5.</b> Instrumen Wawancara Pendidik .....	106
<b>Lampiran 6.</b> Hasil Validasi Ahli Pengembangan Bahan Ajar Modul .....	114
<b>Lampiran 7.</b> Hasil Validasi Ahli Model Pembelajaran di SD berbasis <i>Inquiry Based Learning</i> .....	119
<b>Lampiran 8.</b> Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Digital Berbantuan <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	125
<b>Lampiran 9.</b> Hasil Instrumen Angket Respon Pendidik SD Negeri Rawaapu 05 .....	129
<b>Lampiran 10.</b> Hasil Instrumen Angket Respon Pendidik SD Negeri Purwodadi 01.....	132
<b>Lampiran 11.</b> Hasil Respon Peserta Didik .....	135
<b>Lampiran 12.</b> Dokumentasi Lapangan Uji Coba Produk .....	149
<b>Lampiran 13.</b> Produk Modul Berbantuan <i>Augmented Reality (AR)</i> Berbasis <i>Inquiry Based Learning</i> di Kelas IV SD .....	151



## DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2017). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Alwi, S. (2017). *Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Dalam Problematika Guru Dalam Media Itqan (Vol. 8, Nomor 2)*.
- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). *Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang. Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/Um038v5i12022p062>*
- Andis Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati, L. (2021). *Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Interaktif Dalam Pandemi Covid-19. Majalah Ilmiah Teknologi Elektro, 20(1), 61. <https://doi.org/10.24843/Mite.2021.V20i01.P07>*
- Ariyanti, H. A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahny Kebersamaan Kelas Iv SD N Kepatihan*.
- Bs, N. (2022, September 8). *Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran Digital • Gurusekali.Com. 9/28/22, 9:49* [Amsumber Belajar Dan Media Pembelajaran Digital • Gurusekali.Comhttps://gurusekali.com/guru/sumber-belajar-dan-media-pembelajaran-digital](https://gurusekali.com/guru/sumber-belajar-dan-media-pembelajaran-digital)
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.212>*
- Dalimunte, Si. N. (2021, September 7). *Pembelajaran Inkuiri Terbimbing ( Guided Inquiry)*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-inkuiri-terbimbing-guided-inquiry/>.
- Deviana, T. (2018). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung Untuk Kelas V Sd Tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia*.
- Efendi, D. R., & Wardani, K. W. (2021). *Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Inquiry Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1277–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.914>*
- Handayani, P. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasisinkuiripada Materi Pernikahanmatapelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas Xii Di Sman 1 Pariangkabupaten Tanah Datar. <https://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/H/Batusangkar/eqxtnzhsgywhzg2jqrcrxbuugnu2qlj.pdf>*
- Hening Kusumantoro Putro, D., & Sulistyowati, P. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 5 Pahlawanku Berbasis Inkuiri Terbimbing Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>*

- Hewi, L., Shaleh, M., & IAIN Kendari, P. (2020). *Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 04(1), 30–41.
- Jannah, F., Irtifa, T., & Fatimattus Az Zahra, P. (2022). *Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022*. 4(2), 55–65.
- Kementerian Pendidikan, K. R. Dan T. R. I. (2021). *Mulai Terapkan Kurikulum Merdeka Dengan Platform Merdeka Mengajar*. <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/>.
- Khunaeni, L. N., Yuniarti, W. D., & Khalif, M. A. (2020). Pengembangan Modul Fisika Berbantuan Teknologi Augmented Reality Pada Materi Gelombang Bunyi Untuk SMA/MA Kelas XI. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.21580/Perj.2020.2.2.6144>
- Kuncahyono, K., Regina, B. D., & Suwandayani, B. I. (2022). Implementasi Bahan Ajar Mobile Learning Berbantuan Augmented Reality di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1468-1473.
- sKt Dewi Muliani, N., & Md Citra Wibawa, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114.
- Maharani, I. S. A. (2016). *pengembangan modul tematik cita-citaku bagi siswa kelas iv sd negeri pacar sewon bantul*.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsigurusekolahdasarterhadapmatapelajaranipaspadakurikulummerdeka. *Metodik Didaktik Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 18(2), 54–65.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, T. (2022). *Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar*. 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/Mpp.V16i1.11953>
- Nuryadin, A., Lidinillah, D. A. M., & Muharram, M. R. W. (2021). Pre-Service Teachers' Experiences In Developing Digital Learning Designs Using ADDIE Model Amid COVID-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4013–4025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1446>
- Oktapianti, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup Skripsi*.
- Permana, I. (2023). *Pengembangan Modul Digital Berbasis Multi Representasi Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Viii* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Permana P, N. D., & Manurung, I. F. U. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mata Kuliah Pembelajaran IPA Di SD Kelas Tinggi. *El-Ibtidaiy:Journal Of Primary Education*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.24014/Ejpe.V3i2.11008>

- Pratiwi, S. H., Maiwinda, G., Naldi, J., & Asyati, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Pendekatan Inquiry Based Learning Kelas V SDN 17 Batipuah Baruah Tanah Datar. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 5(1), 52–65.
- Rahdiyanta, D. (T.T.). *Teknik Penyusunan Modul*.
- Rahmat, A. S., & Syarif Sumantri, M. (2018). Indonesian Journal Of Primary Education Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi SDA Dan Pemanfaatannya Melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book Di Kelas IV Sekolah Dasar. *2018-Indonesian Journal Of Primary Education*, 2(1), 1–18.
- Ramadani, R., Ramlawati Ramlawati, & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review, Pendidikan Kimia Pps UNM*, 3(2), 152–162.
- Samsinar. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 13(2).
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (T.T.). *Instructional Technology And Media For Learning*. 2019.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA Bandung.
- Suryanto, MS, Z., Noornia, A., & Lasha, V. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Tentang Pengukuran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 124–134.
- Tuna, Y. (2021). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sd Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik*.
- Vitrianingsih, D., Aulianingsih, I., & Yuliani, H. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) IPA Terintegrasi Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2525>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020a). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020b). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Winanto, A., & Makahube, D. (2016). *Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri*

*Kutowinangun* 11 *Kota* Salatiga.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/234/212/>

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

Yuliono, T., & Rintayati, P. (2018). *Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia*. <https://doi.org/10.21009/jpd.091.06>

Zahara, R. K. (2020). *Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*