

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Tekno*, 29(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- Arif, Faisal. 2019. Pengembangan video Pembelajaran IPA Materi Gaya. *Journal kajian Teknologi Pendidikan*. 2(4). 329-335.
- Arifin, J. (2017). *SPSS Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Arsyad, Azhar, (2008). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asih, D. (2016). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran promosi statis di SMKN 1 Pengasih*. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 6(1), 3–6
- Assemblr, T. (2022). *Assemblr*. <https://Assemblrworld.Com/>
- Auliya, R. N., & Munasiah, M. (2019). Mathematics learning instrument using augmented reality for learning 3D geometry. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012069>
- Creswell, John W & J. David Creswell. 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition*. SAGE Publications, Inc
- Dewana, A. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 6(4).
- Dinayusadewi, N. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Development Of Augmented Reality Application As A Mathematics Learning Media In Elementary School Geometry Materials. *Journal of Education Technology*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25372>

- Fraenkel, J. L., Wallen, N. E., & Hyun, H., & H. (2012). *How to design and evaluate research in education eighth edition* (Mc Graw Hill (ed.)).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150
- Hendajani, F., Hakim, A., Lusita, M. D., Saputra, G. E., & Ramadhana, A. P. (2018). 3D animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012154>
- Himmah. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan ISpringsuit 8. *Journal Pendidikan Sains*. 5(2).
- Hobbs, Renee. 2007. *Reading the Media*. New York: teachers College Press.
- Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas Media Berbasis Augmented Reality terhadap Kemampuan Anak Tunarungu Mengenal Kebudayaan Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 26–34. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25164>.
- Inah, E. N. (2015). *Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa*. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 8 No. 2
- Ismail, A., Rahayu, G., Putera, M. A. K., Aghniya, N. N., & Gumilar, S. (2021). Development of augmented reality as physics learning media on electric concepts. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(4), 042006. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/4/042006>
- Kishino, P. M. and F. (2017). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Mutia. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pecemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5(2).108-114.
- Molnar, V. (2014). Reframing Public Space Through Digital Mobilization: *Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture*. *Space and Culture Journal*, 17 (1), 43-58

- Muvawala, J. (2012). Determinants of learning outcomes for primary education: A case of Uganda. *Journal Statistique Africain*. 15(1). 42-54.
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Materi Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4 (2), 9-16.
- Nancy Angelia Purba, V. T. S. (2021). Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 332–343.
- Nincarean, D., Alia, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Novitasari, D. 2016. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Fakhurdin, A., Pratama, A., Riyanti, H., Selegi, S. F., Anggraini, D., & Kalsum, U. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training on Learning Media Innovation Based on Augmented Reality (Ar) Through the Assemblr Application for Study Pr. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.19166/jspc.v6i1.4957>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>
- Paat, M., Sutopo, H., & Siregar, N. (2021). Developing augmented reality application on komodo dragon for elementary school children during the new normal of covid-19 pandemic. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(11), 2761–2769.

- Paputungan, M. Z. (2022). Desain Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Mufrodad Bahasa Arab di MIS Darussalam Bunobogu. *Munawalah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(1), 1–14.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Ramos, M. J. H., & Comendador, B. E. V. (2019). Artitser: A mobile augmented reality in classroom interactive learning tool on biological science for junior high school students. *ACM International Conference Proceeding Series*, 135–139. <https://doi.org/10.1145/3337682.3337700>
- Rusman, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Computer*. Alfa Beta: Bandung.
- Sanjaya, Wina. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saputra. 2012. *Web Tips PHP HTML 5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom.
- Saputri, & Dian. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 6(1), 1311–1448. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/230>
- Saputri, F. E. dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagodik*, 6. No.1, 57–72.
- Sofnidar & Sabil, H. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika I dengan Pendekatan Kontekstual, *Jurnal Pendidikan Matematika*, (Online).

- Stocchetti, Matteo. 2014. *Media and Education in the Digital Age*. Berlin: Peter Lang GmbH.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Umam, N. K., & Laily, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–15.
- Utami, I. W. P., Lutfi, I., Jati, S. S. P., & Efendi, M. Y. (2019). Effectivity of augmented reality as media for history learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 83–96. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10663>
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wibawa, Basuki., Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Widiastika, Milda Asti. Nana Hendrapipta.A. Syachruroji. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basic Edu*, Volume 5 Nomor 1
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>