

DAFTAR RUJUKAN

- Affriyenni, Yessi, Galandaru Swalaganata, Vita Ria Mustikasari, and Isnani Juni Fitriyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Optik Geometri Berbasis Augmented Reality Dengan Unity Dan Vuforia." *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 4(2): 160–74. <https://doi.org/10.31331/jipva.v4i2.1301>.
- Afifah, Binti, Triyanna Widiyaningtyas, and Utomo Pujiyanto. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Komputer Bermuatan Augmented Reality Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Tekno* 29(2): 97.
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and development Institut* 9(4): 433–38. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>.
- Angreni, Siska, Rona Taula Sari, and Ike Masyitah. 2023. "Development of Augmented Learning Media Reality for Students Learning Difficulties in Elementary School." *Journal of ICSAR* 7(2): 271.
- Anufia, Budur, and Thalha Alhamid. 2019. "Instrumen Pengumpulan Data."
- Aripin, Ipin, and Yeni Suryaningsih. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf." *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam* 8(2): 47.
- Aris, Ika Evitasari, &, and Farin Afina. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang." *Jurnal Primagraha* 3(1): 1–14.
- Caesharah, Shabrina, Aulia, Ani Rusilowati, and Agus Wahyudin. 2020. "Development of Unity 3D Learning Media to Increase Students' Learning Outcomes and ICT Literacy Article Info." *Journal of Primary Education* 9(3): 307–13. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33224>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42.
- Carolina, Yuvita Dela. 2022. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(1): 10–16.
- Danik, E, Sarwi, and I Wiwi. 2020. "Media Development of Water Cycle Augmented Reality Media Based on ICT of Scientific Approach for Grade V." 443(Iset 2019): 690–93.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati. 2019. "Penerapan Multimedia

- Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Educare* 17(2): 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>.
- Dewi, Suci Zakiah, and Tatang Ibrahim. 2019. “Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13(1): 130–36.
- Fakhrudin, Ali, and Arief Kuswidyanarko. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Muara Pendidikan* 5(2): 771–76.
- Firmansyah, Muhammad, Masrun Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S. 2021. “Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3(2): 156–59.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(1): 1.
- Hariri, C. A., and E. Yayuk. 2018. “Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8(1): 1–15.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin; 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Iskandar, Muhammad Fadhil, and Mayarni Mayarni. 2022. “Pengembangan Media Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Planet Dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5): 8097–8105.
- Kania, Nia, and Zaenal Arifin. 2020. “Aplikasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 4(1): 96.
- Khoerunnisa, Sofiana. 2018. “Keefektifan Media Spotlight Book Dengan Model Savi.” *Jipp* 2(3): 248–57.
- Larasati, Nur Indah, and Nurbaiti Widyasari. 2021. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 7(1): 45.
- Mariliana Berlian, Suprayekti, and Retno Widyaningrum. 2020. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3(2): 97–103.
- Mukti, Fajar Dwi. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim.” *ELEMENTARY: Islamic Teacher*

- Journal* 7(2): 299.
- Nalarita, Yulia, and Tomi Listiawan. 2018. "Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon." *Multitek Indonesia* 12(2): 85.
- Nistrina, Khilda. 2021. "Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran." *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA* 03(01): 1–6.
- Nugraha, Ariadie Chandra et al. 2021. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi Elektro* 5(2): 138–47.
- Nurbaeti, Nurbaeti, Myrza Rahmanita, Heny Ratnaningtyas, and Amrullah Amrullah. 2021. "Pengaruh Daya Tarik Wisata, Aksesibilitas, Harga Dan Fasilitas Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan Di Objek Wisata Danau Cipondoh, Kota Tangerang." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 10(2): 269.
- Puspitasari, Wahyu Dwi, and Filda Febrinita. 2021. "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4(1): 77–90.
- Putra, I Kadek Dwi, and Ni Wayan Suniasih. 2021. "Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2): 238.
- Qorimah, Esti Nur, Wisnu Cahyo Laksono, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Desstya. 2022. "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Rantai Makanan." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5(1): 57–63.
- Rahayu, N W G W, I N Suparta, and N N Parwati. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12(1): 68–78.
- Riskiono, Sampurna Dadi, Try Susanto, and Kristianto Kristianto. 2020. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala." *Krea-TIF* 8(1): 8.
- Roni Hamdani, Acep. 2015. "Pengaruh Blended Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 1(1): 48–66. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/11>.
- Salim, Salim, Rahmad Prajono, La Misu, and Hendra Nelva Saputra. 2022. "Development of Interactive Digital Modules Based on Augmented Reality." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14(4): 5069–78.

- Saurina, Nia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal IPTEK* 20(1): 95.
- Setemen, Komang. 2018. "Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 178–87.
- Students, Development Of Augmented Reality (AR) Larning Media Of Natural Science Subject On Subject Matter of Water Cycle For Mi grade V. 2020. "Development Of Augmented Reality (Ar) Learning Media Of Natural Science Subject On Subject Matter Of Water Cycle For Mi Grade V Students." 6(1): 282. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/%0A73>.
- Subandi, Dian Anubhakti, and Barly Vallendito. 2017. "Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya (SENTIA)* 9: 47–50. <http://sentia.polinema.ac.id/index.php/SENTIA2017/article/view/228>.
- Sudarmayana, I Gede Arya, Made Windu Antara Kesiman, and Nyoman Sugihartini. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10(1): 38.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 277–86.
- Suhendar, Akip, and Zaenal Mustofa. 2017. "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf." *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)* 1(September): 68–70.
- Susanti, S, and S Ruqoyyah. 2021. "Kemampuan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sd Kelas v Kota Bandung Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Siklus Air." *COLLASE (Creative of Learning)* ... 04(05): 821–28. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5784%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/viewFile/5784/2737>.
- William, and Hita. 2019. "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint." *JSM STMIK Mikroskil* 20(1): 71–80.
- Yulianah, Lia, Khomsatun Ni'mah, and Diar Veni Rahayu. 2020. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology." *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 7(1): 39–45.

