

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Thirafi Haekal, Z., Suana, W., Rahman Riyanda, A., & Meneng -Bandar Lampung, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer*.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Issue 1).
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (Vol. 6). <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- B. Zurna, H. P., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Story Line di Sekolah Menengah Kejuruan. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 72–78. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i2.130>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* (Vol. 9, Issue 1).
- C. Richey, R. (2008). *AECT Definitions of the Field*.
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Dey, A. K., Abowd, G. D., & Salber, D. (2001). *A Conceptual Framework and a Toolkit for Supporting the Rapid Prototyping of Context-Aware Applications* (Vol. 16).
- Dick, W., Carey, L., & O. Carey, J. (2004). The Systematic Design of Instruction. *Educational Technology Research and Development*, 54(4), 417–420. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Elok Youarti, I., & Hidayah, N. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH AUGMENTED REALITY MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN. UNNES*.
- Farhan Sagara, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID PADA MATERI VIRUS Skripsi Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi Persyaratan. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH*.
- Givi Efgivia, M., Rinanda, A. R., Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarjo, A. (2021). *Analysis of Constructivism Learning Theory*. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id>
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391. <https://doi.org/10.24036/js.v11i3.117813>

- Harits Abdillah, M., & Hendri Wibowo, S. (2021). PENERAPAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH WITH SENTINEL PADA APLIKASI KATALOG BUKU PERPUSTAKAAN. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 17, Issue 2).
- Herdianto Situmorang, B., Maesya Program Studi Ilmu Komputer, A., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2018). Memahami Hardware Komputer Melalui Buku Pintar Digital Berbasis Multimedia. In *KOMPUTASI* (Vol. 15, Issue 1).
- Hulu, V. T., Rita Evimalinda, Faldin Adrianus Bunga, & Sulastris Saleleubaja. (2024). Membuka Imajinasi: Dampak Interaktivitas Multimedia terhadap Pemikiran Kreatif Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 184–198. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.184-198>
- Iskandar, A. (2018). *Validitas isi menggunakan rumus Gregory*.
- Israwaty, I., Muslimin, & Nurlina. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 2(3), 122. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Jamil Visi Nusantara Maju, F. (2019). *PERANAN KOMPUTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN*.
- Javadi, Y. (2020). Application of Humanism Teaching Theory and Humanistic Approach to Education in Coursebook. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(1), 40–48. <https://doi.org/10.17507/tpls.1001.01>
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., & Sakti, B. P. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PENDIDIKAN: TINJAUAN LITERATUR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *Jurnal Madaniyah*, 11.
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa², S., Negeri, S., & Malang, B. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 2(1). <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Laili, I. (2021). *Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi*.
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). PERANCANGAN MOBILE LEARNING MATA KULIAH SISTEM OPERASI BERBASIS ANDROID. *Jurnal SIMETRIS*, 3.
- Lövdén, M., Fratiglioni, L., Glymour, M. M., Lindenberg, U., & Tucker-Drob, E. M. (2020). Education and Cognitive Functioning Across the Life Span. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(1), 6–41. <https://doi.org/10.1177/1529100620920576>
- Mahartika, I., Iwan, Sutrisno, Dwinanto, A., Yulia, N. M., & Andryanto. (2023). *FullBookMediaPembelajaranBerbasisAugmentedReality: Vol. I* (A. Karim, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Maia, C., Nogueira, L., & Miguel Pinho, L. (2010). *Evaluating Android OS for Embedded Real-Time Systems*.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Masitoh, S., & Cahyani, F. (2020). PENERAPAN SISTEM AMONG DALAM PROSES PENDIDIKAN SUATU UPAYA MENGEMBANGKAN KOMPETENSI GURU.

Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 122.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p122--141>

- Mastyah Cahyaningrum, A. (2021). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SMP HASANUDDIN 6 SEMARANG BERBASIS WEB*. UNIVERSITAS SEMARANG .
- Miftah, M. (2013). *FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA*.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Noor Wahyuni. (2014). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. Binus Nusantara.
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN METODE MARKER DAN MARKERLESS PADA OBJEK DAN BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM GEDUNG SATE*.
- Nurfadilah, Mp., & Aliem Bahri, Mp. (2021). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
- Rara Veronica, A., Ayu Puspita, S. N., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Muhammadiyah Bojonegoro, S., & Islam Anak Usia Dini, P. (2022). Jurnal Cakrawala : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Penguasaan TPACK & Kemampuan Abad 21 Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Perspektif Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 1, Issue 1).
- Reinaldi, N. H., & Hakim, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI MI DDI KALUKUANG MAKASSAR*.
- Resya, K. N. P. (2023). EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM RANAH ASPEK KOGNITIF PADA JENJANG PENDIDIKAN DASAR PADA MI ASSALAFIYAH TIMBANGREJA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2).
- Roziqin, M. K., Fajar, M. A., & Hasbullah, K. A. W. (2022). *Pengembangan RPP Berbasis IOC... Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Model Inside Outside Circle (IOC) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 7(1). <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/679>.
- Safira, T. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH AUGMENTED REALITY MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN*. UNNES.
- Saputri, S. (2022). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 60. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.427>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, N., Setiawan, I. N. A. F. S., & Putra, I. N. A. S. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0* (PT. S. Publishing Indonesia, Ed.).
- Sipayung, Z., & Sihotang, H. (2022). Peranan Belajar Behaviorisme dalam Hubungannya dengan Teknologi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 7129–7138. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3871>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (n.d.). MODUL VIRTUAL: MULTIMEDIA FLIPBOOK DASAR TEKNIK DIGITAL. In *INVOTEC: Vol. IX* (Issue 2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Tegeh, I. M. (2010). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Kirna, I Made*, 101.
- Tu, J. C., Zhang, X., & Zhang, X. Y. (2021). Basic courses of design major based on the addie model: Shed light on response to social trends and needs. *Sustainability (Switzerland)*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/su13084414>
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM: STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM*.
- Yulianto, R., Maydiantoro, A., Ekonomi, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Lampung Jl Ir Sumantri Brojonegoro No, U., & Lampung, B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *ECONOMIC EDUCATION AND ENTREPRENEURSHIP JOURNAL*, 5(1), 74–84.
- Yunus, R. S. A.-N., Djafar, F., & Pratiwi, W. (2021). Pengaruh Fasilitas Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 2(2), 123–138. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.153>
- Yusra, A., & Neviyani. (2022). *A Review of Behaviorist Learning Theory and its Impact on the Learning Process in Schools*. <http://ijeds.ppj.unp.ac.id/index.php/IJEDS>

