

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Ahlimedia Press.
- Agus, P., Dwipayana, P., Redhana, W., & Juniartina, P. P. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP*. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24628>
- Alzahrani, N. M. (2020). Augmented Reality: A Systematic Review of Its Benefits and Challenges in E-learning Contexts. *Applied Sciences*, 10(16), 5660. <https://doi.org/10.3390/app10165660>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital . *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. UMSU Press.
- Aswan, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 916–922. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11541481>
- Barham, A. I. (2020). Investigating the Development of Pre-Service Teachers' Problem-Solving Strategies via Problem-Solving Mathematics Classes. *European Journal of Educational Research*, volume-9-2020(volume9-issue1.html), 129–141. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.129>
- Batubara. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented Reality: An Application of Heads-Up Display Technology to Manual Manufacturing Processes. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, 659–669 vol.2. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>
- Chairunnisa, C., Sarifah, I., & Sutrisno, S. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 281–297. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.885>

- Dewi, A. K., Manurung, H., Yulistiyono, A., Ariningsih, K. A., Wulandari, R. W., Rif'an Ali, & Harahap, E. (2021). *Strategi dan Pendekatan Pembelajaran di Era Milenial*. Edu Publisher.
- Dewi, W. I., & Harjono, N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2678–2689. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.943>
- 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>
- Doerner, R., Broll, W., Jung, B., Grimm, P., Göbel, M., & Kruse, R. (2022). Introduction to Virtual and Augmented Reality. In *Virtual and Augmented Reality (VR/AR)* (pp. 1–37). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79062-2_1
- Fathoni, A., Prasadjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Eureka Medika Aksara.
- Faturrokhman, R. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan*. 2(4), 713–721.
- Fitria, T. N. (2023). Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review. In *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal* (Vol. 04).
- Fitrisyahni, S., & Ningsih, A. G. (2023). Penerapan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 53 Kuranji Kota Padang. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.31851/sj.v6i1.8076>
- Gagné, R. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Garzón, J., Kinshuk, Baldiris, S., Gutiérrez, J., & Pavón, J. (2020). How Do Pedagogical Approaches Affect The Impact of Augmented Reality on Education? A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Educational Research Review*, 31, 100334. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100334>
- Hapizd, M., & Safitri, C. (2023). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Materi Pembelajaran Organ Pencernaan pada Manusia dan Fungsinya Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 137–145. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.13857>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar.

Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasan, M., Nasution, Sofyan, Guampe, F. A., Rahmah, N., Mendo, A. Y., Elpisah, Musthan, Z., Sulistyowati, R., Kamaruddin, C. A., Ratnah, S., Sartika, S. B., Suarlin, Astuty, S., Khasanah, U., Supatminingsih, T., Tahir, T., Hasyim, S. H., Ahmad, M. I. S., ... Atirah. (2023). *Pendidikan dan Sumber Daya Manusia: Menggagas Peran Pendidikan dalam Membentuk Modal Manusia*. Tahta Media Grup.
- Hermalindawati, & Marlina. (2021). *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Problem Solving pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 5, 4361–4368. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1429>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmah, S., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Hossain, M. F., Barman, S., Biswas, N., & Bahalul Haque, A. K. M. (2021). Augmented Reality in Medical Education: AR Bones. *2021 International Conference on Computing, Communication, and Intelligent Systems (ICCCIS)*, 348–353. <https://doi.org/10.1109/ICCCIS51004.2021.9397108>
- Hui, Y. K., Hanid, M. F. A., Zakaria, M. A. Z. M., Said, M. N. H. M., & Zakaria, M. I. (2024). A Systematic Literature Review on Types of Augmented Reality (AR) Technologies and Learning Strategies for Problem-Solving. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(5), 68–86. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.5.4>
- Ifriza, Y. N., Prasetyo, B., Purwinarko, A., Subhan, S., & Efrilianda, D. A. (2022). Interactive Learning Media Based Augmented Reality Inovasi Pembelajaran Solusi Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 8–14. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33458>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>

- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Intang, E., Zaki, N. A. A., & Yani, A. (2023). Memperkenalkan Tool Perisian Adobe Photoshops dalam Kalangan Pelajar Multimedia menggunakan Augmented Realiti. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science (JETAS)*, 5(2), 79–88. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0502.549>
- Irawan, L., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Struktur Tumbuhan Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 971. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.890>
- Iskandar, M. F., & Mayarni, M. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097–8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>
- Ismail, A., Bhakti, D. D., Sari, L., Kemalia, L. D., & Saprudin, S. (2024). Development of an augmented reality integrated Problem-Solving Laboratory Model (PSLab-AR) for electricity concepts to enhance the students' understanding of concepts. *Momentum: Physics Education Journal*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.21067/mpej.v8i1.9428>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Alex Media Komputindo.
- Isty, M. F., Nor, M., & Sahal, M. (2021). The Development of Mobile Augmented Reality-Based Science Learning Media on Earth Layer Materials and Disasters in Class VII Junior High School. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.31258/jgs.9.1.60-69>
- Iswahyudi, M., Irianto, Salong, A., Nurhasanah, Leuwol, F., Januaripin, M., & Harefa, E. (2023). *Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (Arah Pendidikan di Masa Depan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman untuk Penelitian PTK dan Eksperimen*. Pusaka Almaida.
- Keller, S., Rumann, S., & Habig, S. (2021). Cognitive Load Implications for Augmented Reality Supported Chemistry Learning. *Information*, 12(3), 96. <https://doi.org/10.3390/info12030096>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Li, S., Lane, T., Hernandez, A., Kabra, V., Singh, K., Sit, S., & Soni, N. (2024). Towards Understanding Group Collaboration Patterns Around Mobile

- Augmented-Reality Interfaces for Geospatial Science Data Visualizations. *Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3613905.3650739>
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH.
- Magdalena, I. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak.
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Deepublish.
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Marzuki, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 14–25. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.941>
- Mohammadhossein, N., Richter, A., & Lukosch, S. (2024). Augmented Reality in Learning Settings: A Systematic Analysis of its Benefits and Avenues for Future Studies. *Communications of the Association for Information Systems*, 54(1), 29–49. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05402>
- Mufit, F., Hendriyani, Y., & Dhanil, M. (2023). *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif Sebagai Media Pembelajaran Abad ke-21*. Rajawali Pers.
- MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. (2022). Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(3), 457–465. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.41378>
- Napitupulu, Y. T. H., Siahaan, S. M., & Akhsan, H. (2024). Initial Study of Students' Critical Thinking Ability Level and Concept Mastery on Earth Structure Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5943–5952. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7684>
- Nasri, A., & Ardian, Z. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1). <https://doi.org/10.33143/jics.Vol7.Iss1.1331>
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. Panca Terra Firma.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Penerbit Adab.
- Nurhuda, W. A., & Hasanah, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Materi Fotosintesis*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11857>

- Octaviani, L., Harta, J., & Winarta, G. Y. (2022). Development of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media On The Topic of Effect of Reactant's Concentration and Catalyst on Reaction Rate. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 58–71. <https://doi.org/10.26740/jcer.v6n1.p58-71>
- Pradnyana, P. B., & Rahayu, N. W. P. (2023). Implementasi Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas VI SD No 3 Belok Tahun 2022. *Jurnal Elementary*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13259>
- Pramesila, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas IV SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v4i2.2617>
- Purwati, & Faiz, A. (2023). *Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13022>
- Putra, K. S., Ariawan, P. W., & Suarsana, I. M. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Icare Berbantuan Masalah Open Ended. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i1.1509>
- Putri, C. K. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Aplikasi Pear Deck. *Jurnal Komposisi*, 6(1), 9. <https://doi.org/10.53712/jk.v6i1.1780>
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rachman, T., & Awab, H. I. (2024). Development of Android-Based Augmented Reality Learning Media on The Introduction of Geometry Material for Kindergarten Students. *International Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.36040/ijcomit.v1i1.9057>
- Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rahman, M. A., Mansur, H., & Satrio, A. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPA Materi Mengetahui Hewan Kelas IV SD. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 16. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3821>
- Rahmi, W. J., Samala, A. D., Wahyuni, T. S., & Delianti, V. I. (2023). Media Interaktif Augmented Reality: Pengenalan Bagian-Bagian Otak Manusia. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(4), 424. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i4.124717>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana.
- Rampo, V., Sugiarto, B. A., & Sengkey, R. (2023). Application of Augmented Reality and 3D Animation in School Promotion Media. *Jurnal Teknik Informatika*, 18(2), 67–76. <https://doi.org/10.35793/jti.v18i2.50486>

- Refdinal. (2022). *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Penerbit K-Media.
- Rokhani, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving Method). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 45–50. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2776>
- Romadi, U., Zafriana, L., Iswati, Pebrina, R., Wicaksana, E., Suhra, S., Irvandi, Makrufi, A., Amiruddin, Sadiyah, K., Ritonga, S., & Mailani, I. (2023). *Inovasi Pendidikan*. CV. Afasa Pustaka.
- Rosiana, R., Miyono, N., & Hanum, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas V SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 223–229. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22418>
- Salafudin, & Dewi, H. L. (2022). *Statistika Inferensial untuk Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Kencana.
- Saputra, D. S., Abidin, Y., Susilo, S. V., & Mulyati, T. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2020). Implementation Of E-Module Flip PDF Professional To Improve Students' Critical Thinking Skills Through Problem Based Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 042085. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042085>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). *Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat*.
- Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>

- Sharma, S., Tuli, N., & Mantri, A. (2022). Augmented Reality in Educational Environments: A Systematic Review. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(2), 7–19. <https://doi.org/10.16920/jeet/2022/v36i2/22149>
- Simon, J. (2023). Augmented Reality Application Development using Unity and Vuforia. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 21(1), 69–77. <https://doi.org/10.7906/indecs.21.1.6>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Subhashini, P., Siddiqua, R., Keerthana, A., & Pavani, P. (2020). Augmented Reality in Education. *Journal of Information Technology and Digital World*, 02(04), 221–227. <https://doi.org/10.36548/jitdw.2020.4.006>
- Sudaryono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4261–4275. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2323>
- Sulaksono, G. (2021). Development of Android Based Augmented Reality Video For Tennis Courts Learning. *Journal Sport Area*, 6(2), 218–230. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(2\).6361](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(2).6361)
- 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.v11i3.737>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Suryani, L., Hodijah, S. R. N., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Science Process Skills dengan Tema Transportasi si-Hijau untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Sains Siswa SMP Kelas VIII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 322–330. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.322-330>
- Sutopo, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Metaverse*. TOPAZART.
- Suttrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah*

- Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
<https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- Syahputra, F., Naufal, T., Haqnizo, E., Ramadhi, W., Pranatasyah, N., Fachruzi, F., & Virenzia, R. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity dan Vuforia Engine. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(4), 84–95.
<https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i4.414>
- Syarifuddin, & Utari, E. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Undiksha.
- UNDANG-UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 (1945).
- Wardani, K. N. Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka di Lindungi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 473–490.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1605>
- Wartoyo, B. P., Agung, M., & Arifin, A. M. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan.
- Wedyawati, N., Setyawan, A., & Putra, M. (2020). *Pembelajaran SD Berbasis Problem Solving Method*. Literasi Nusantara.
- Westfahl, S., Meyer-Renner, D., & Bagula, A. (2022). A Framework for the Design, Implementation and Evaluation of a Multi-Variant Augmented Reality Application. *2022 ITU Kaleidoscope- Extended Reality – How to Boost Quality of Experience and Interoperability*, 1–9.
<https://doi.org/10.23919/ITUK56368.2022.10003044>
- Wibowo, M. (2022). *Pemodelan dengan Blender 3D*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88.
<https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, A., Syaiful, Karuru, P., Pertiwi, A., Abadi, A., Ardiansyah, W., Kabanga, T., & Aryanti, N. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif (Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial (Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis)*. Scorpio Media Pustaka.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zailani, A. (2022). *Pengenalan Augmented Reality untuk Pemula*. Pascal Books.

