

DAFTAR RUJUKAN

- Adisantosa, I. G. W., Elisa, E., dan Nugraha, I. N. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, Vol. 11, No. 1.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., dan Mahadewi, L. P. P. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Ahlimedia Press.
- Akramunnisa, A., Jumarniati, J., Hardiana, H., dan Annisa, N. 2025. Pengembangan game edukasi berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran berhitung bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 3, hlm. 960–969. DOI: <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.1.2025.5405>.
- Anabella, A. 2022. Perancangan model media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis TIK. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 3, hlm. 58–68. Diakses dari: <http://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/103>.
- Andani, Prof. Dr. Ir., Eden, B., Achmad, D., dan Wahyuningsih, Pujianti, S.Kom., M.Kom. 2024. Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran. Cipta Media Nusantara.
- Ansori, A., Noor, A. H., Samsudin, A., Sari, I. P., Nurjaman, A., Hidayat, W., Yana, Y., Zahro, I. F., Alam, S. K., Sosanto, S., Dwiyantri, L., Putri, P. K., Pramurindra, R., Ningsih, M. P., dan Fitriani, F. D. 2024. *Keterampilan Pembelajaran Holistik (Mengembangkan Kompetensi Abad 21)*. Bandung: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, Yuliyani, L., Hildawati, A. S., Anurogo, D., Ifadah, E., dan Judijanto, J. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: CV XYZ.
- Aries. 2022. *Kumpulan Game Edukasi*. Yogyakarta: Guepedia.
- Aristamy, I G. A. A. M., Dharsika, I G. E., Iswardani, P. R., dan Pascima, I. B. N. 2024. Pengenalan Perangkat Komputer Pada Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 21, No. 2, Juli 2024: 101. P-ISSN: 0216-3241, E-ISSN: 2541-0652.
- Askarman Laia. 2020. *Menyimak Efektif*. Bandung: Penerbit Lutfi Gilang.
- Bagus, I. N., Sugata, G. N., dan Darmawan, M. 2022. Pengembangan pendidikan pemustaka berbasis augmented reality di perpustakaan Undiksha. *Media Sains Informasi dan Perpustakaan*, Vol. 2, No. 2, hlm. 34–48. Diakses dari: <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/msip/article/view/2077>.
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4). <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Beard, C. 2022. *Experiential Learning Design*. New York: Taylor & Francis.
- Cahyani, A. C., dan Rosy, B. 2020. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi

- perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, hlm. 261–272. DOI: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Chomsun, S., Pratiwi, D., dan Rosa, F. O. 2024. Membangun Literasi Sains melalui Pengembangan E-LKPD Berbasis Socio-Scientific Issues. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, Vol. 14, No. 3. p-ISSN: 2615-742X, e-ISSN: 615-7438.
- Christianingrum, Sumar, S. E., M. M., Tri, N., S. Si, S., Ade, A. Z. A., Maulani, G. M., Muhammad, Riananda, D. P., dan Benny, V. 2024. *Augmented and Virtual Reality*. Surabaya: CV Rey Media Grafika.
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., dan Hefni, A. 2022. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 5, No. 1, hlm. 71–82. DOI: <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.
- Dousay, T. A., dan Branch, R. M. 2022. *Survey of Instructional Design Models*. Leiden-Boston: Brill.
- Endang Switri. 2022. *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Qiara Media.
- Ernawati, N. L. S., dan Rasna, I. W. 2020. Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol. 9, No. 2.
- Fadhlullah Toha, D.A.P., dan Panggayuh, V. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, Vol. 5, No. 2, hlm. 129–138. DOI: <https://doi.org/10.37148/bios.v5i2.145>.
- Faiza, M.N., Yani, M.T., dan Suprijono, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, hlm. 8686–8694. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>.
- Faizah, S.N., Sukarno, dan Sriyanto, M.I. 2021. Analisis Keterampilan Menyimak Tayangan Belajar di TVRI pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, Vol. 9, No. 2, hlm. 18–23.
- Febriani, A., Lubis, D.C., Parapat, K.M., Nasution, N.S., dan Ulkhaira, N. 2023. Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia SD di Kelas Tinggi melalui Pembelajaran STEAM dengan Media Cerita Animasi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2, No. 3, hlm. 114–123. Tersedia di: <https://journal.unimaramni.ac.id/index.php/insdun/article/view/990>.
- Feby, O. 2022. *Media Pembelajaran*. CV. Azka Pustaka.
- Firdaus, A.Y. 2021. Penggunaan Media MBB AR dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Karakter Siswa Slow Learner. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 3, hlm. 781–800. DOI: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.354>.
- Fudge, T.P., dan Ferebee, S.S. 2021. *Curriculum Development and Online Instruction for the 21st Century*. Hershey: IGI Global.
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., dan Umah, R. N. 2024. Literatur Review: Pengaruh Penggunaan E-Modul terhadap Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 4, No. 1. Tersedia secara online di: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Geroimenko, V. 2020. *Augmented Reality in Education: A New Technology for Teaching and Learning*. Cham: Springer International Publishing.
- Harefa, H.R.T., Lase, W.N., Telaumbanua, R., dan Bawamenewi, A. 2023. Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, Vol. 6, No. 1, hlm. 3241–3247. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>.
- Hastuti, N., Kurniaman, O., dan Mulyani, E. A. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi Pear Deck dalam Pembelajaran Menyenik di Sekolah Dasar. *JAHE – Jurnal Akuntansi Hukum dan Edukasi*, Vol. 2, No. 1, hlm. 260.
- Hidayani, N., Rosyidah, U.A., dan Abdurrahman, G. 2024. Implementasi Augmented Reality sebagai Media Interaktif Edukasi Anak untuk Peningkatan Kognitif. *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, Vol. 2, No. 2, hlm. 44–51. DOI: <https://doi.org/10.57119/litdig.v2i2.82>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L.P.P., dan Simamora, A.H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 2, hlm. 216. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Jannah, N. L., dan Sutikno, P. Y. 2024. Interpretasi Karakteristik Siswa untuk Elaborasi Penggunaan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *Journal of Education Action Research*, Vol. 8, No. 1, hlm. 63–71. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i1.70838>
- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap pola pikir inovatif siswa di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(1), 43–50. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index>
- Mahesti, G., dan Koeswanti, H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 9, No. 1, hlm. 30. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Mahoney, D. 2018. *Lean Learning Using the ADDIE Model*. American Society for Training and Development.
- Matin, A., dan Utomo, H. 2023. Perancangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Tata Surya pada Sekolah Dasar Kelas 6. *Jurnal Riset Komputer*, Vol. 10, No. 3, hlm. 2407–389. DOI: <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i3.6264>.
- Mayer, R.E., dan Fiorella, L. 2021. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Misbahudholam, Ar., Hardiansyah, F., Armadi, A., dan Astutik, C. 2020. Pelatihan Game Edukasi Berbasis SDGs dalam Upaya Membentuk Karakter melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila bagi Guru MI Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, Vol. 4, No. 1, hlm. 416–424. DOI: <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1.392>.

- Nasution, A. S., Wani, A. S., dan Syahputra, E. 2022. Sejarah Perkembangan Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, Vol. 1, No. 3, hlm. 197–202. DOI: <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2520>.
- Pambudi, P., Nurhayati, O. W., dan Prasetyo, A.B. 2023. Implementasi Web Augmented Reality Sebagai Alternatif Edukasi Sistem Tata Surya Menggunakan Google Model Viewer dan Javascript. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, Vol. 07, No. 01, Januari 2023: 64-74. p-ISSN: 2548-740X, e-ISSN: 2621-1491.
- Parameswari, K. I., Ida, B. K. G., dan Asrin. 2022. Analisis Kaidah Kebahasaan pada Teks Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 1 Sandik Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, hlm. 61–67.
- Purnamasari, A., dan Hartono, W. J. 2023. Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *JOTIKA Journal in Education*, Vol. 2, No. 2, hlm. 57–64. DOI: <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>.
- Putra Priyandana, I. W., Dibia, I. K., dan Rahayu Ujianti, P. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Media Pembelajaran Mind Mapping berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 9, No. 2, hlm. 287. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i2.36520>.
- Putra, I. P. A. S., dan Paramita, M. V. A. 2023. The Use of Digital Educational Games as Learning Media: A Study on Elementary School Teachers. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 7, No. 2, hlm. 212–219.
- Rafi, M., dan Astri, J. P. 2023. Analisis Materi Sintaksis pada Buku Teks Siswa Kelas 4–6 di Sekolah Dasar. *BASASTRA: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, Vol. 11, No. 1, hlm. 198. DOI: <https://doi.org/10.20961/basastra.v11i1.68229>.
- Rahardhian, A. 2022. Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol. 5, No. 2. E-ISSN: 2620-7982, P-ISSN: 2620-7990.
- Raharja, A. M., dan Suharto, Y. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA. *CETTA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 3, hlm. 227–244. DOI: <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3500>.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., dan Manalu, M. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, hlm. 7750–7757. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>.
- Rahmayani, S., Angraini, S., dan Gusmaneli, G. 2024. Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2, No. 3, hlm. 1–19.
- Rasna, I. W. N. 2020. Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol. 9, No. 2, hlm. 103–112. Tersedia di: <https://ejournal->

- pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3525 [Diakses 9 Mei 2025].
- Resnawati, P., Arifin, M. H., dan Hendriyana. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Vol. 10, No. 1, hlm. 2614–5480.
- Saputra, I. M. P., dan Putra, D. K. N. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, Vol. 26, No. 1, hlm. 88. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>.
- Sarasvati, H. L., dan Rukiyati. 2024. Peran Teknologi sebagai Media dalam Praktik Layanan Bimbingan Konseling. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, Vol. 15, No. 3, hlm. 348–361. DOI: <https://doi.org/10.23887/jibk.v15i3.87784>
- Setyosari, P. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., dan Kencono, M. A. 2021. Martial Art Augmented Reality Book (ARBook) sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, Vol. 10, No. 1, hlm. 40–45. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i1.983>.
- Sudarmayana, I G. A., Kesiman, M. W. A., dan Sugihartini, N. 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)*, Volume 10, Nomor 1.
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., dan Wijayanto, A. 2023. Improving Students Understanding with Teaching Materials Based on Augmented Reality Video Animation. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, Vol. 6, No. 3, hlm. 222–231. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i3.9343>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyarini, D., Ramadhani, D., dan Sabirin, F. 2023. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Mandiri terhadap Literasi TIK Siswa SMP di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol. 12, No. 1, hlm. 236–249.
- Sulistyowati. 2022. Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Metode Permainan Mencari Harta Karun pada Siswa SD Negeri Sumbergandu 01. *Jurnal Dieksis ID*, Vol. 2, No. 1, hlm. 29–37. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.197>.
- Sundari, E. 2024. Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, Vol. 4, No. 5, hlm. 25–35. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3325>.
- Supriatna, C. (2024). Era baru pendidikan: Pemanfaatan teknologi dalam mencapai tujuan pendidikan Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3).
- Syarifullah, A. W. 2020. Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Pidato Persuasif dengan Menggunakan Konsep Peta Pikiran. *Journal of*

- Education Action Research*, Vol. 4, No. 4, hlm. 434–444. Tersedia secara online di: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Syihabudin, S. A., dan Ratnasari, T. 2020. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, Vol. 2, No. 1, hlm. 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>.
- Tegeh, I. M., Jampel, N., dan Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Topouzova, L. 2021. Truth and Subjectivity in Narrative Inquiry: Augmented Reality & Digital Storytelling in the University Classroom. *Journal of Visual Literacy*, Vol. 40, No. 2, hlm. 94–103. <https://doi.org/10.1080/1051144x.2021.1902045>.
- Tumbel, M., dan Kawuwung, F. R. 2023. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Selat Media.
- Wahyuningtias, A. S., Wardoyo, G. S., Adiningtyas, A. S., Maharani, T. P., dan Hadi, F. R. 2025. Optimalisasi Penggunaan Gadget untuk Pembelajaran Abad 21 di SD. *Cendikia Pendidikan (Sindoro)*, Vol. 11, No. 3. ISSN: 3025-6488. DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252.
- Wati, D. M. W., Sadyana, I. W., dan Mardani, D. M. S. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 6, No. 1, hlm. 109–117.
- Wati, L. P. R., Suarjana, I. M., dan Handayani, D. A. P. 2024. Media Pembelajaran Math Game Land Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, Vol. 5, No. 3, hlm. 366–378.
- Wiratmaja, I. G., Nugraha, I. N. P., dan Pinatih, M. A. S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CapCut pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan bagi Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, Vol. 12, No. 2.
- Wulandari, D. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android*. Jakarta: Sumanto Al Qurtuby.