

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, D. 2023. Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Budha dan Hindu Menggunakan ADDIE. Teknimedia, 215. doi: <https://doi.org/10.46764/tnkimedia.4i2.113>.
- Agung, AAG. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Perspektif Manajemen Pendidikan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG, dan Jampel. I.N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amanta, A. 2021. “Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality*”. Tersedia pada <https://smarteye.id/blog/kelebihan-kekurangan-ar/>(diakses tanggal 16 Agustus 2024).
- Amril, A.S. dan Uli, U. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SDN 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3). 1783 -1792. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i3.1652>.
- Arsyad, A. 2006. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Alfi, C., Fatih, M., dkk. 2024. April 29. Pengembangan *Augmented Reality Book* sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. *jurnal pendidikan: riset dan konseptual*. Volume 8. 331. doi:<https://doi.org/10.28926/risetkonseptual.v8i2.953>.
- Barkah, A. M., dan Agustina, R. 2017. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan candi–candi di malang raya berbasis mobile android. *Jurnal mahasiswa fakultas teknologi informasi*, 6.
- Chairunnisa, Sarifah, I., dkk. 2023. Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 281.<http://mail.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/885>.
- Devie Anggraeny, D. A. 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar, 151.
- Dakhi, O. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15.<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>.
- Eka Atmassari, R. S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Sma Negeri 8 Kota Jambi . *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 35. doi:<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i2.24671>.

- Emilia, E. (2022). Analisis Kebutuhan Dalam Pemanfaatan TV Edukasi Sebagai Media Pembelajaran di SDN 74 Palembang. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 11, 50. doi:10.19109/Intelektualita.V11i1.11782.
- Fadilah, A., dkk. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of student research*, 3.Vol 1 No 2. doi: <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Gerlach, V. G., dan Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Iswan, M. dkk. 2024. Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis *Augmented Reality* Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Volume 10, Nomor 1. doi:<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3275>.
- Irgi, Y.P.S.A. 2020. Aplikasi pengenalan candi-candi pada provinsi jawa timur menggunakan *Augmented Reality* berbasis android. *Jurnal mahasiswa teknik informatika*, 317.
- Kristina, F. M., dan Alfi, C. 2023. Pengembangan Media 3D Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 59. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/25677>.
- Kemp, J. E., dan Dauton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publisher.
- Khusna, M., dkk. 2024. Pengembangan Media Flipbook Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. *Jurnal Perseda*, Vol. VII, No. 1, 30. doi: <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2168>.
- Kurniawan, I. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol 1, No 1, 37. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Kurnia, F. (2021). Pembelajaran (Demonstrasional) Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hakikat Demokrasi Pancasila Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Xi Sma Bayt Al-Hikmah Tahun Pelajaran 2020-2021. *Jurnal Tarbawi*, 9. Retrieved From <https://Ejournal.Kopertais4.Or.Id/Tapalkuda/Index.Php/Tarbawi/Article/View/4258>.
- Masri, D. S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 211. doi:<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>.
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1) Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 43–53. doi:10.21831/jee.v1i1.13267.

- Mukmin, B. A., dan Zunaidah, F. N. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Delikan Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145-158.
- Maharani, A. G., & Tirtayani, L. A. (2023). Media kartu bergambar berbantuan augmented reality (AR) untuk mengembangkan kemampuan bahasa bagi anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 360–369. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding seminar nasional matematika dan pendidikan matematika*, 660.
- Nabillah, T. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajarsiswa. *jurnal unsika*, 660. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Ogantina Meri Andri, “Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran,” *Jurnal Ilmiah Research*, Vol. 3, No. 1, 2017, 126.
- Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30
- Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. *Journal Iaisambas*, Vol. 5 No. 1, 18-26. Retrieved from <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/TarbiyaIslamica/article/download/1507/1167/>.
- Pemuda, Y., dan Pinandita, T. 2023. Pengabdian Masyarakat Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Untuk Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* SD Negeri 1 Kaliloka. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 36-37. <https://jurnal.inf.co.id/index.php/jurnalpengabdian/article/view/351>.
- Putri, K.E., dan Wiguna, F.A. 2020. *Augmented Reality* Based Learning Media In Fotosynthesis Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1), 1-5.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG)*, 7(1), 110–122. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Qorimah, E. N., dkk. 2022. Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha*, 61. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46290>.
- Resnawati, P., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 41-42. <https://ejournal.uinmalang.ac.id/index.php/jpips/article/view/22541>.
- Rosita, D., dan Dikcita, D. 2020. Pengembangan Media Pebelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah. *ejurnal binawakya*, 4305. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/883>.
- Rahmawati, P. N., dkk. 2023, Juni 1. Pengembangan Media Android *Augmented Reality Smart Card* (Aa) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA*:

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 1, 698. doi:<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.338>.
- Rahmannisa, F., dkk. 2023. Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Memory Card Game Pada Pembelajaran IPS Kelas 4 SD. *Sosial Khatulistiwa Jurnal Pendidikan IPS*, Vol 3 No 2, 62. doi:<http://dx.doi.org/10.26418/skjpi.v3i2.57571>.
- Rusman. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Pranadamedia Grup.
- Sidiq, dkk. 2020. Pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal edutech universitas pendidikan ganesha*. Vol. 8 no. (2) pp. 49-63, 53. doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sukma, C. W., dkk. 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*. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2323>.
- Sahronih, S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran EduGame *Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 133. <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/index>.
- Sangi, S. S., dan Bata, J. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2983. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11153>.
- Sudarmayana, I. G., dkk. 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*, 49. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245>.
- Safitri, I. N., dan Gunansyah, G. 2024, Mei 3. Pengembangan Media “Pacar” (Pop Up Map Complemented *Augmented Reality*) Pada Materi Asean IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 12 No 1, 1. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/59426>.
- Selindawati, dkk. 2024, April 22. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPAS. *Karimah Tauhid*, Vol. 3 No. 4. doi:<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13025>.
- Siddiq, S. S. 2020. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 49-63, 53. doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.

- Suroiya, M.S.P. 2021. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi peninggalan kerajaan hindu-budha di indonesia. *Ejournal.unesa*, 103. doi: <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p93-104>.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suwastini, N. M., dkk. 2022. LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. BPK RI.
- Utama, K. G. S., & Margunayasa, I. G. (2024). *Augmented Reality Based Student Worksheets to Improve Understanding of 3D-Shapes Concepts for Fifth Grade of Elementary Schools. Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.76998>.
- Wahyuni, E. S., dan Yokhebed. 2019. Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi sma negeri di kota pontianak. *Jurnal pendidikan informatika dan sains*,33.
- Wimbawati, K. 2010. Penerapan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2009/2010 di SDN 1 Besakih. Jurusan pendidikan guru sekolah dasar, undiksha singaraja.
- Wiraha, Made Adi, & Sudarma, I Komang. (2023). Augmented reality-oriented problem-based learning in natural science materials. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 458–466. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60618>
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media *Augmented Reality* 3D berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep sains siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339–349. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74931>
- Zagoto, M. M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O.2019. Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2),259-265. doi:<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>.