

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019a). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20.
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019b). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20.
- Alfitriani, R., Saputra, D., & Hidayat, R. (2021). Augmented reality untuk visualisasi konsep abstrak dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 45–55.
- Amali, L. N., Husain, W. S., Kaluku, Moh. R. A., & Suhada, S. (2022). Implementation of Augmented Reality as an Information Media for the Collection of the Poba-Eyato Museum. *Jambura Journal of Informatics (JJi)*, 4(1).
- Arayaphan, W. (2022). *inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21*. Media Penerbit Indonesia.
- Asmara, Dedi. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah.” KAGANGA. *Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, {2},{1}, 10-20}.
- Azhari, P. I. (2021). Pengembangan museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah berbasis Augmented Reality. *Peknologi Pendidikan*, 10(2), 123–130.
- Brata, I. B. (2022). *Museum: Media of non-formal education in intruding character values strengthening the national self*. *Media Informasi*. 12(1), 43–50.
- Chin Yee Khor, & Siti Azreena Mubin. (2024). AR Mobile Application for Enhancing National Museum Heritage Visualization. *International Journal of Software Engineering & Computer Systems*, 10(19), 1–19.
- Chun-An Chen, & Hsin-I Lai. (2021). Application of augmented reality in museums – Factors influencing the learning motivation and effectiveness. *Science Progress*, 104(3).
- Diki, S. , A., & Sutarti. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Pengenalan Benda Bersejarah Pada Museum Berbasis Augmented Reality. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 267-277.
- Dinata, I. M. A., Sindu, I. G. P. , & Wahyuni, D. S. (2023). Web-based online exhibition with VR and AR implementation for architectural design visualization. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(2), 134–142.
- Doerner, W., & Horst, F. (2022). *Augmented Reality in education: Enhancing interactive learning experiences*. Springer.
- Fahmizher, F., & Hartono, R. (2023). tahapan konseptual dalam pengembangan media digital berbasis AR. *Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45–54.

- Faisal, A. , & Riti, M. (2023). Desain diagram aktivitas dan use case diagram pada aplikasi edukasi berbasis augmented reality. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 67–75.
- Febriansyah, M. F. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan MDLC. *Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–55.
- Ginayah, R. , Putra, A. G., & Sari, N. P. (2024). Validasi konten pada pengembangan media pembelajaran berbasis web augmented reality. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 15–26.
- Hadju, S. Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk mengenalkan benda sejarah di museum. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 12(1), 45–55.
- Hasudungan, A. N. (2021). Pelurusan Sejarah Mengenai Indonesia Dijajah Belanda 350 Tahun Sebagai Materi Sejarah Kritis Kepada Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rupert. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(3), 129–141.
- Irawan, H. P. (2023). Pengimplementasian teknologi Augmented Reality sebagai media pengenalan benda bersejarah di Museum Lokal Grobogan berbasis Android. *Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo*.
- Kian Amboro. (2017). Sejarah Persyarikatan Muhammadiyah di Kota Metro Tahun 1939–1945. Swarnadwipa: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, dan Pembelajarannya. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 13((1)), 1–12.
- Kresnanto, H. , Putra, A. G. , & Sari, N. P. (2020). Pengukuran pengalaman pengguna pada aplikasi edukasi berbasis web dengan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 18(3), 55–66.
- Li, J. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibitions. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 14(1), 1–15.
- Luther, A. (2014). *Multimedia Development Life Cycle: Implementing Effective Digital Media Projects*. New York: Routledg.
- Ma'arif, M. R. , Iswardhani, N., & Saputra, W. (2023). Pengembangan aplikasi augmented reality pada koleksi museum Kailasa Dieng dengan menggunakan marker based trackin. *Roceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media*, 3(1), 16–23.
- Melati, A. , Sari, N. P., & Putra, A. G. (2023). Evaluasi kualitas animasi dan antarmuka pada pengembangan media pembelajaran berbasis web augmented reality. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Kejuruan*, 21(3), 45–57.
- Mohammad, A. , & Henny, R. (2024). PERANCANGAN PENGENALAN MUSEUM DI SURABAYA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *IKONIK : Jurnal Seni Dan Desain*, , 6(1), 29–36.
- Mustagfaroh, N., Suryani, D., & Sulisty, S. (2021). perancangan aplikasi augmented reality berbasis web untuk pengenalan wisata sejarah di Kota Yogyakarta. *Teknologi Dan Sistem Komputer*, 9(2), 123–130.

- Mustika, M. , Sugara, E. P. A. , & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
- Nazilah, N., & Ramdhan, F. (2021). Augmented reality sebagai media pembelajaran untuk pengenalan landmark negara-negara ASEAN berbasis Android dengan menggunakan metode marker based tracking. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 55–63.
- Nugrahani, S., & Anam, F. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis AR untuk pembelajaran sejarah: Validitas dan kepraktisan. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 66–74.
- Nurul, N. , & Yuni, P. (2023). Peluang Pasar Metaverse Tourism Pada Objek Wisata Museum Di Jakarta . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 486–503.
- Pageh, I. Made. (2022). Sejarah Puri Anyar Sukasada Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA". Widyia Winayata: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, , 10(2), 28–42.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, , 5, 97–115.
- Pramono, S. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, , 11(10), 1693–4024.
- Pratama, I. F. (2024). *Perancangan aplikasi museum digital berbasis augmented reality sebagai digitalisasi dan pengenalan koleksi Museum Gedung Juang 45 Bekasi. Skripsi, Politeknik Negeri Media Kreatif.*
- Puspita, N. M. A., & Putra, I. N. A. (2023). Pemanfaatan The Little Museum Anak Agung Pandji Tisna sebagai sumber belajar sastra. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksh*, 13(2), 110–119.
- Putra, A. G. , Sari, N. P., & Mustika, I. G. A. (2023). pengembangan media pembelajaran berbasis web augmented reality untuk sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(1), 12–25.
- Putra, E. Y., Haerani, C., Sidomulyo, R., & Rahman, M. A. (2024). Digitalisasi museum berbasis web dengan AR dan QR code (Studi kasus: Museum Sulawesi Utara). *TRIAC Journal*, 1(2), 45–56. <https://journal.trunojoyo.ac.id/triac/article/view/24577>
- Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2021). erancangan aplikasi augmented reality buku koleksi benda bersejarah sebagai media informasi interaktif dan media promosi. *Jurnal Informatika*, 9(2), 153–164.
- Rosiana, I., Putri, D. A., & Sari, N. P. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis web augmented reality untuk sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(2), 45–58.
- Sakti, P. , Rusydi, U. , & Sunardi. (2020). VISUALISASI MUSEUM MUHAMMADIYAH MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. . *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer*, , 11(1), 81–89.

- Salsabila, Z. , & Syarif, M. (2022). Distribusi dan publikasi media pembelajaran berbasis web augmented reality. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Pendidikan*, 11(1), 33–45.
- Saputra, A. R. and W. R. H. (2021). {Pengembangan Augmented Reality (AR) untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X},. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 5(2), 45–52.
- Schrepp, M. (2023). User Experience Questionnaire (UEQ): Handbook for application and analysis. *UX Research Journal*, 9(1), 11–25.
- Sekar, I. , Nikita, P. , & Amilia, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Berbasis Museum Virtual Ruang Imersif 360 di NTB. . *PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 181–191.
- Setiawansyah, B., & Rustam, R. (. (2022). Perancangan antarmuka pengguna pada aplikasi AR berbasis web untuk pembelajaran sejarah. *Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi AR Berbasis Web Untuk Pembelajaran Sejarah.*, 18(1), 12–20.
- Setiono, E., & Arifin, M. (2022). Media pendukung pembelajaran rumah adat Indonesia menggunakan augmented reality. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 137–145.
- Shalih, & Irfansyah. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, 2(2), 83–92.
- Sindu, Hartati, Sudarma, & Gunantara. (2023). Systematic literature review of machine learning in virtual reality and augmented reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 108–118.
- Singgih, A., & Kurniawan, D. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis augmented reality untuk pembelajaran sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 33–45.
- Suardana, I. M., & Surata, I. K. (2022). penerapan Museum Geologi sebagai sumber belajar. *Pendidikan Geografi Undiksha*, 10(1), 44–53.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. 21).
- Sulistianingsih, L., & Kustono, D. (2022). Implementasi Augmented Reality pada media pembelajaran sejarah. *Jurnal Edukasi Digital*, 8(3), 33–44.
- Sutopo, H. B. (2003). *Metodologi penelitian kualitatif: Dasar teori dan penerapan praktis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Syukur, S. (2022). Museum virtual tour development using 3D Vista as a history learning source. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 29(2), 12–20.
- Wahyuni, D. S. , Koehler, T. , Saari, E. M. , & Sindu, I. G. P. (2025). Examining the role of augmented reality interactivity on student performance: Mediating effects of visuospatial and auditory knowledge. . *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(1), 55–68.

- Warpala, I. W. S. (. (2020). Media augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan biomotorik pada permainan tradisional Bali. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Yudistira Putra Yudis. (2024). Penerapan Augmented Reality pada Museum Megalodon dengan Metode Markerless. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (Jamastika)*, 3(1), 1–10.
- Yunzhen Shi, Maszura Abdul Ghafar, & Mohd Faiz Yahaya. (2024). Museum guide application menggunakan augmented reality berbasis Android (Studi kasus: Museum Ketransmigrasian Lampung. *Idealogy Journal*, 9(2), 104–116.



