

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, D. A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, D. S. (2024). Model Pembelajaran Abad 21. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Adawiyah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Tentang Seni Rupa Dua Dimensi Untuk Siswa Kelas XII MAN 1 Kota Makassar. 1–19.
- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan : *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v3i1.417>
- Agustin I. N. N. & Supriyono A. (2009). Permasalahan pendidikan di Indonesia [Educational problems in Indonesia]. *Magistra*, Vol 21, No 69 (2009): *Magistra Edisi Juni*, 15.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537>
- Alfiansyah, Mertayasa, I. N. E., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(1), 32–43. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i1.74958>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Ayuningrias, A. (2014). Dampak Latihan Cruise Interval Dengan Australian Heart-

- Rate Repeat Sest Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Tahan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–10.
- Bayu. (2017). *MonsterAR: Mengenal Jenis-Jenis Dari Teknologi Augmented Reality*.
- Candiasa, I M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Undiksha Press* : Singaraja
- Dewi, S. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I., Nurannisa, A., Muhlis, & Handira, A. (2024). *Local Genius Mabbelle*. KBM Indonesia.
- Dwi Puspitasari, W., & Febrinita, F. (n.d.). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 2021. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, 1–16.
- Fahmi, Paliling, A., H, E. M., & Israwan, L. F. (2024). Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Gerakan Pencak Silat Menggunakan Unity dan Vuforia. *Prosiding Seminar Nasional*, 313–318.
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., & Budiyo, A. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. PRADINA PUSTAKA.
- Hendra, Afriyad, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, & Laila, S. N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hilda, Sismulyasih, N. S., Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media Pembelajaran SD. Cahya Ghani Recovery*.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>
- Indah Maryanti, R., Satrya Fajar Kusumah, F., & Fajri, H. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Marker Based Augmented Reality. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3003–3009.

<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9605>

- Jastradaf, M. L. S. K., & Asriningtias, Y. (2023). Aplikasi Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Olahraga Renang. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 406–415. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23234>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Laksana, D. N. L., Qondias, D., & Oka, G. P. A. (2025). *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. PT Nasya Expanding Management.
- Listiani, H., Karimuddin, Amirah, & Janah, R. (2024). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran (Teori & Metode Pembelajaran Efektif)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, A., Lubis, N., Harahap, R. H., & Sujoko. (2022). *Pembelajaran Kontekstual dengan Kolaborasi Multimedia*. CV. Jakad Media Publishing.
- Maheswara, I. W. Y., Subawa, I. G. B., & Wiradika, N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality (AR) Pada Pengenalan Komponen CPU Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13, 117–127.
- Maulani, G., Septiani, S., Mukra, R., Kamilah, A., Utomo, E. N. P., & Dayurni, P. (2023). *Pendidikan Di Era Digital*. PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Mertayasa, I. N. E., Wahyuni, D. S., Agustini, K., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). *The Innovation of Digital Flipped Book Attractive Module as Learning Media in Data Communication Subjects at Vocational High Schools*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315545>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2021). Impact of cognitive styles on students' psychomotoric abilities on multimedia course practicum. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012056>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). *Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada*

Aplikasi Gamelan Virtual Reality. 3(1).

Mubarak, Z. (2023). *Mahir Berbahasa Inggris di Perguruan Tinggi*. CV. Pustaka Turats Press.

Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.

Mustaqim, I. 2017. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 13, Nomor 2, (hlm. 174-183).

Neherta, M., & Refnandes, R. (2024). *Intervensi Pendidikan Kesehatan Perluakah Berulang Kali Dilakukan*. PT. Adab Indonesia.

Nurhuda, T., Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., & Joniarta, I. M. (2025). Digitalisasi Budaya Bali: Media Ar Sebagai Bentuk Revitalisasi Aksara Bali. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 583–591. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4094>

Nurkancana, W. & Sunartana. (1992). Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya : Usaha Nasional. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 28 Januari 2010. Jakarta : Pemerintah Pusat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan. 16 Mei 2005. Jakarta : Pemerintah Pusat.

Nuryanti, S., Masykuri, M., & Susilowati, E. (2018). Analisis Itean dan model Rasch pada pengembangan instrumen kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 224–233. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.21442>

Plass, J. L., Moreno, R., & Brunken, R. (2010). *Cognitive Load Theory*. United States of America by Cambridge University Press, New York

Prayitno, H., Menrisal, & Astri Indah Juwita. (2023). Efektivitas Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Geografi. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 259–266. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1528>

Qur'ani, B., Ashadi, N. rahayu, Makmur, E., Ashari, H., Jumadin, Suryana, S., Hamsar, I., & Labusab, I. (2023). Media Pembelajaran Kejuruan. *Rizmedia*

Pustaka Indonesia.

- Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi Studi Tentang Analisis Dampak Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar. *farha pustaka*.
- Revo, A. F., Lumbanbatu, B. T. P., Jasmani, P., & Samudra, U. (2024). *Inovasi Pembelajaran PJOK Dengan Penerapan VR Dan AR : Literatur review*. 13.
- Rozi, B. (2020). Problematika Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 33–47. <https://doi.org/10.38073/jpi.v9i1.204>
- Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176.
- Setyawan, F. O., Luthfi, O. M., Yamindago, A., As'adi, M. A., & Dewi, C. S. U. (2022). Buku Panduan Renang. *UB Media*.
- Setyawan, F. O., Yamindago, O. M. L. A., Asadi, M. A., & Dewi, C. S. U. (2022). Teknik Renang Tingkat Pemula. *UB Press*.
- Sudikan, S. Y., Indarti, T., & Faizin. (2023). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Sugihartini, N., & Agustini, K. (2021). Cara Cepat Mengembangkan Instrumen dan Teknik Analisisnya - Rajawali Pers. *PT RajaGrafindo Persada*, Depok.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sulianta, F. (2021). *User Experience dan User Interface Design*.
- Surani, D., Karuru, D. P., Iswadi, U., Eknoe, M. S., Jenab, D. S., & Sutarjo, D. D. (2024). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Yayasan Cendikia Mulia Mandiri*.
- Suyasa, P. W. A., Gede, D., Divayana, H., Putu, L., & Damayanthi, E. (2022). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis animaker bagi para guru di SMP Negeri 5 kediri. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 53, 53–59.
- Syadida, N. B. D., Salis, N., Winarsih, S., & Zahro, A. (2019). *Pengembangan Konten Pembelajaran Yang Menarik*. 1–23.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

- Dan Komunikasi Matematis Siswa SMA Negeri 3 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 178–187.
- Tegeh, I M. & Kirna, I. M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. *Undiksha*, Singaraja
- Triyani. (2010). Renang Gaya Punggung. 1–17.
- Tumaloto, E. H., Ilham, A., Bernanda Rizky, O., & Datau, S. (2024). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 128–134. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i2.26862>
- Wahdania, I., & Wahid, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XI SMAN 3 Enrekang. *Variable Research Journal* 01(03), 854–863.
- Wahyuni, D. S., Agustini, K., & Ariadi, G. (2022). *An AHP-Based Evaluation Method for Vocational Teacher's Competency Standard. International Journal of Information and Education Technology*, 12(2), 157–164. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.2.1599>
- Wahyuni, D., Ariadi, G., Agustini, K., & Mertayasa, I. (2023). *Developing a Sustainable Technical Work with Environmental Augmented Reality on Innovative Modul Training. Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 91–99. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v1i1.77142>
- 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 Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 14(2), 200–212. <https://doi.org/10.23887/janapati.v14i2.93234>
- Wulandari, S., Izzatin, M., & Mucti, A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir Sebagai Media Pembelajaran Matematika)* (D. A. Agustina (ed.)). SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Matematika_Pengantar/DgLVEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+media&pg=P

A1&printsec=frontcover

Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., Abadi, A., Ardiansyah, W., & Kabanga, T. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Menyongsong Pendidikan Di Era Society 5.0. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.

