

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 4(1), 72–80.
- 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>
- Altiarika, E., Iswandi, & Sari, I. (2022). *Pengembangan Augmented Reality untuk Digital Branding Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung*. 8(2), 135–147.
- Aprilia, & Nasywa, R. (2025). *Aprilia, Rara Nasywa. 2025. Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar. 2025.*
- Arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, K. B. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.30871/ji.v14i1.3985>
- Arsyad, A. (2011). *Bab ii kajian teori*. 23–35.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. 4(August), 355–385.
- Budiono, D., Jasuli, & Hadi, A. P. (2024). *Sosialisasi Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan untuk Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Aman dan Nyaman di SDN I Purwosekar, Kabupaten Malang*. 3(1), 47–51.
- Cahyaningsih, Y. (2020). *Teknologi Augmented Reality Pada Promosi Berbasis Android*. 1(2), 91–116.
- Candrawati, R., & Setyawan, A. (2023). *Analisis perilaku bullying terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. 1(2), 64–68.
- Craig, A. B. (2013). *UNDERSTANDING AUGMENTED REALITY*.
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). *Alacrity :*

- Journal Of Education*. 4(3), 293–304.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(10), 1077–1089.
<https://doi.org/10.17977/um063v1i10p1077-1089>
- Eagle, R. (2023). *Augmented reality as a Thirdspace : Simultaneous experience of the physical and virtual*.
- Farhana, H., & Rosadi, M. I. (2021). Aplikasi Virtual Tour Reality 360° Profil Lingkungan Kantor Kecamatan Pandaan Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 6(2), 84–93.
<https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v6i2.459>
- Fatimah, D. D. S., Rahayu, R. E. G., & Jaelani, M. D. (2022). Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis Android Menggunakan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 759–769.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1206>
- Fitriani, L., Rahayu, R. E., Gunadhi, & Firmansyah, R. (2021). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Organ Dalam Tubuh Manusia dengan Penerapan Metode Augmented Reality*. 574–582.
- Fitriyanto, P. I., & Gustalika, M. A. (2025). *Implementation Augmented Reality On Banjarnegara Culture As A Learning Media Using Marker-Based Tracking*. 8(January), 181–195.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching & Media : A Systematic Approach The Gerlach & Ely Model A Critique by The Gerlach & Ely Model*.
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A. R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129–146. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.340>
- Gregory, R. J. (2014). Psychological testing: History, principles, and applications Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Hakim, M. A. R., Putridianti, W., Febrini, D., Astari, A., & Nur, R. (2022). *PENTINGNYA SEX EDUCATION PADA SISWA DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR (PERSEPSI & PERAN GURU)*. 1(2), 10–16.
- Howay, S. (2024). *Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada*

- Pengenalan Bendera Asia Tenggara Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. 3(2), 1–11.
- Ichsan, M., Salwa, S., Hasnah, R., Faiz, M., & Musi, S. (2024). *ANALISIS KONVERGENSI MEDIA : STUDI TRANSFORMASI DARI MEDIA ANALOG KE MEDIA DIGITAL*. 4(4).
- Jamal, A. A., Yanis, M., & Ahmad. (2025). *Sosialisasi Intoleransi sebagai Upaya Pencegahan Dosa Besar Pendidikan terhadap Siswa Siswi di Sekolah Dasar*. 9(1), 162–173.
- Josyaf, A. F., Fatkhiyah, E., & Triyono, J. (2021). Rancangan Prototype Sistem Informasi Peminjaman Laptop Berbasis Web di Laboratorium Komputer. *Jurnal SCRIPT*, 9(2), 94–103.
- Julianingsih, D., Isnaini, I. D., Kaliwanovia, T. S., Cholifah, N., Purwaningtyas, R. E., Aprilia, W. S., & Putri, N. K. (2025). *PENDAMPINGAN PENCEGAHAN 3 DOSA BESAR PENDIDIKAN MELALUI BUDAYA LITERASI DIGITAL DI SDN WONODADI 2*. 8(02), 112–123.
- Khoer, E. T., Supriatman, A., & Hartono, R. (2024). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KELOM GEULIS BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING UNTUK MENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA*. 8(2), 2097–2105.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. 129.
- Luther. (1994). *Authoring Interactive Multimedia, Elsevier Science & Technology Book*.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maheswara, I. W. Y., Subawa, I. G. B., & Wiradika, I. 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(2), 117–127.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.82937>

- Marhaely, S., Purwanto, A., Aini, R. N., Asyanti, S. D., Sarjan, W., & Paramita, P. (2024). *LITERATURE REVIEW : MODEL EDUKASI UPAYA PENCEGAHAN*. 5, 826–834.
- Mariska, R. N. (2024). *PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA*.
- Merpati, E., Tulenan, V., & Kainde, H. V. F. (2024). Teknologi Ground Plane Augmented Reality Pengenalan Daur Ulang Limbah. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(01), 11–20. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i01.52037>
- Mertayasa, I. N. E., Agustinu, K., Wahyuni, D. S., Subawa, I. G. B., Pradnyana, K. A., & Sugihartini, N. (2024). Media Gamifikasi Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Dalam Mengembangkan Bahan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9(November), 2116–2123.
- Miarso, Y. (2011). *No Title*. 6–7.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). *AUGMENTED REALITY*. 1(1), 36–48.
- Natsir, N. (2024). *Penerapan Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Era Revolusi Industri 4 . 0 di Sulawesi Barat*. 3(2), 110–115.
- Nincarean, D., Bilal, M., Dayana, N., Halim, A., & Abdul, H. (2013). *Mobile Augmented Reality : the potential for education*. 103, 657–664. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Nuriafuri, R., Rakhmawati, D., & Handayani, A. (2024). *PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA DALAM UPAYA PENCEGAHAN TERJADINYA 3 DOSA BESAR DUNIA PENDIDIKAN*. 10(1), 659–669.
- Prabawa, M. S., Purwanto, L., Ardianto, P., & Satwiko, P. (2025). Augmented Reality (Ar) Dan User Experience (Ux) Dalam Pendekatan Desain Arsitektur Rumah Tinggal : Sebuah Perspektif Teoritis. *JoDA Journal of Digital Architecture*, 4(2), 62–70. <https://doi.org/10.24167/joda.v4i2.13249>

- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 8.
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Putri, D. R. D., Fahlevi, M. R., & Putri, F. A. (2023). Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8, 70–81.
<https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>
- R Cita, S. M., Sapriadi, & Iwan. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN ANAK DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBASIS KOMIK*. 20(2), 143–153.
- Raharja, M. A., & Suharto, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 47–57. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(2), 12–21.
- Rahman, I., Ramadhan, A., Aryadi, F., Januar, M. A., & Andri, M. (2024). *Modifikasi Perilaku Terhadap Anak Trauma Bullying Melalui Metode Psikodinamik*. 06(02), 14384–14390.
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *Biodik*, 10(2), 238–248.
<https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8.

<https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>

- Rizkiansyah, M. I. (2024). *PERSEPSI GURU GEOGRAFI TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR DI SMA KOTA SUKABUMI* Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369). 26–42.
- Rizkyani, M., & Wulandari, I. (2022). Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 146.
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58325>
- Romanti. (2023). *Cara Mencegah Intoleransi Dalam Dunia Pendidikan*.
<https://itjen.dikdasmen.go.id/web/cara-mencegah-intoleransi-dalam-dunia-pendidikan/>
- Rosyadi, safitri M., Wijaya, A. P., Nafis, I., Patricia, I., Widiyanti, R. P., Ardiansyah, F., & Fauziah, M. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(1), 747–761.
- Safitri, M. A., Setiawan, A., & Lestari, F. W. (2024). Pemanfaatan Media Website Canva untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP N 1 Boja. *Innovative: Journal Of Social ...*, 4, 8223–8237. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10280%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/10280/7126>
- Santi, L. N., Nuriman, & Mahmudi, K. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas Vi Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p078>
- Saputro, A. T., Kriswandani, & Noviastra, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Sari, J. P., Abdurrahmansyah, Abadi, S., & Mardeli. (2025). *POTENSI AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN*. 5(1).
- Setiawan, A. H. (2021). *STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (*

AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT Hasan Dani. 7(1), 1–5.

Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

Soepriyanto, Y., Sulthoni, & Ulfa, U. (2017). *Augmented reality*. 1–10.

Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & 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)*, 10(1), 38.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>

Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2023). Pengembangan Film
Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa
Tukadmungga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)*, 12(2), 107–117.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i2.66458>

Sugihartini, N., & Agustini, K. (2021). Cara Cepat Mengembangkan Instrumen
dan Teknik Analisisnya. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2013b). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sutikno, M. S. (2005). *Pembejaran Efektif*. Mataram: NTP Press.

Sutopo, L. (2003). *Metode Pengembangan Multimedia versi Luther – Sutopo*. 4–
5.

Syahputra, F., Wardana, R. A., Sanjaya, S., Sianturi, I., Manurung, O., Handayani,
R., & Simatupang, F. (2024). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY
DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG BENCANA ALAM.
4(8), 1–11.

Vallino, J. R., & Brown, C. M. (1998). *Interactive Augmented Reality*.

Wardhana, I. A., & Novian, E. (2025). Peran motion graphic pada media
augmented reality dalam membangun user engagement. *Jurnal Desain*,
12(3), 582–592.

- Wastunimpuna, B. Y. A., & Purwanto, L. (2021). *Augmented reality dalam proses desain arsitek masa depan*. 1(1), 19–30.
<https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3494>
- Widodo, T., Ferdiansyah, S., & Silalahi, M. R. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Objek Wisata Nusa Penida dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. 9(Mdlc), 436–450.
- Wijaya, W. P., & Sakti, G. H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER) e- ISSN 2721-9666*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>
- Windiatmoko, D. U., Prakoso, R. D. Y., Nabila, L. A., Faujie, I. A., & Nugroho, G. P. (2025). *PELATIHAN MEDIA DAN BAHAN AJAR INOVATIF*. 6(1), 21–30.
- Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 581–590.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2919>
- Wulandari, F. N., & Salsabila, N. N. S. (2024). *PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGHADAPI 3 DOSA BESAR DUNIA PENDIDIKAN Universitas Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember Email : dillahfara170@gmail.com Info Artikel Abstrak : Abstract : Keywords : 1(2)*, 29–35.
- Yamanda, S., & Setyowati, N. (2022). *Peran Guru dalam Mengatasi Tindakan School Bullying Sebagai Upaya Mewujudkan*. 7(1), 30–43.
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.69586>
- Yuniarti, A. H., Azizah, A. N., Najich, M. N., Fadhil, T. M., Desianti, Y. T., & Dawis, A. M. (2024). Implementasi augmented reality guna mengembangkan

karakter bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Hukum, Bisnis, Sains Dan Teknologi*, 4(1), 295–302.

<https://ojs.udb.ac.id/index.php/HUBISINTEK/article/view/3466>

Yunina, D. S., Layli, N., Nissa, F., & Nuzula, F. (2023). *SOSIALISASI 3 DOSA BESAR DALAM PENDIDIKAN UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK DI SDN BANJAR KEMUNING*. 05(02), 1–8.

Zalukhu, A., Singly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70. <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>

