

BIBLIOGRAPHY

- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Applying Gamification Technique and Virtual Reality for Prehistoric Learning toward the Metaverse. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 247–256. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1802>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140109>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3, 388–401.
- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>
- Alexon, Supriatna, I., & Akhmad, G. (2023). Application of Numbered Head Together Model Assisted by Power Point Media to Improve Learning Activities. *Jurnal PGSD*, 16(1), 47–53.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Ardi, A., Nurrahman, A. R., Aurum, E. V., & Styawan, B. (2022). 3D Animasi Menggunakan Blender 3D Sebagai Media Promosi Pada Usaha Kafe. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(3), 741. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i3.983>
- Azrai, E. P., Dewahrani, Y. R., Suryanda, A., Rini, D. S., & Hamam, Z. (2024). The

urgency of developing augmented reality-based biology learning media on genetic substance material. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 01–10. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v9i1.2950>

Baihaki, M. R., Rasyadi, M. J., Hafiz, M., Juliyanto, F., & Rahma, F. (2023). Teknologi Ar Sebagai Media Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, 13(1), 185. <https://doi.org/10.36499/psnst.v13i1.9139>

Chandra, R. L., Patrick Querl, Djamel Berkaoui, Koen Castermans, & Heribert Nacken. (2024). Comparison of Open-Source Networking Libraries for Unity Engine in Higher Education. *Journal of Computer Science and Technology Studies*, 6(3), 65–75. <https://doi.org/10.32996/jcsts.2024.6.3.7>

Ciekanowska, A. M., Krzysztof Kiszczak -Gliński, A., & Dziedzic, K. (2021). Comparative analysis of Unity and Unreal Engine efficiency in creating virtual exhibitions of 3D scanned models Analiza porównawcza wydajności silników Unity i Unreal Engine w aspekcie tworzenia wirtualnych pokazów modeli pochodzących ze skanowania 3D. *Jcsi*, 20(July), 247–253.

Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024). Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155–165. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.67467>

Dewi, W. A. P., Nuriyah, A., & Ulhaq, A. A. (2025). *Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(April), 97–108.

Dhar, P., Rocks, T., Samarasinghe, R. M., Stephenson, G., & Smith, C. (2021). Augmented reality in medical education: students' experiences and learning outcomes. *Medical Education Online*, 26(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2021.1953953>

Eka Budi Darmawan, G., Nyoman Parwati, N., Wayan Sukra Warpala, I., & Gede Hendra Divayana, D. (2023). the Effect of Augmented Reality Media and Motivation Towards Students' Learning Outcomes in Traditional Games: Physical, Sport, and Health Education. *Synesis*, 15(4), 206–209.

Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841–847. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3000>

Eliyanti, N. K., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). *Analisis Penerapan Teori Belajar Kognitif dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas 6 SD*. 25(1), 631–638. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v25i1.4785>

- Fadhila, N. S., Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). Desain Modul Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3321–3337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2654>
- Fastame, M. C. (2021). Visuo-spatial mental imagery and geometry skills in school-aged children. *School Psychology International*, 42(3), 324–337. <https://doi.org/10.1177/0143034321992458>
- Fika Aulia Putri, Jefriaman Akmal, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Fitriyani, Y., Hidayat, S., & Abidin, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tokoh Pahlawan Indonesia Untuk Kelas Tinggi SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 1–23.
- Gaho, A. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2).
- Halawa, T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Tersedia: Http://Www. Topazart. Info/Teks_teaching Mat/Flash/TutorialBahanAjarMultimedia. Pdf*.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hulu, T. D. N., Zega, N. A., Gulo, H., & Harefa, A. R. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Konteks Pembelajaran. 4(3), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- 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>
- Irawan, A. G., & Gunawan, K. D. H. (2022). the Lecturers' Perception of the Implementation of Ict for Conducting Online Learning During Covid-19 Pandemic. *English Journal of Indragiri*, 6(2), 143–162. <https://doi.org/10.32520/eji.v6i2.1945>

- Irfannudin, M., & Zakariyah, M. (2024). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Sistem Musculoskeletal Pada Tubuh manusia Berbasis Android. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1), 142–149. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.6080>
- Kaharuddin, K., Musliadi, K., Hamidi, K., & Syafrinal, I. (2024). Penerapan Augmented Reality Dalam Pengenalan Peralatan Manufaktur Pada Prodi Teknik Industri Universitas Universal. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 402–409. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1040>
- Kertamuda, N. I. P., Yulianti, D., & Nurwahidin, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Berbantuan Inshot di Bidang MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2125>
- Lestari, D. P., & Wardhani, I. S. (2024). *Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul*. 2(11).
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Liu, J., Zhan, M., Hajhajate, D., Spagna, A., Dehaene, S., Cohen, L., & Bartolomeo, P. (2024). Visual mental imagery in typical imagers and in aphantasia: A millimeter-scale 7-T fMRI study. *BioRxiv*, 185, 2023.06.14.544909. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2025.01.013>
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 2654–4210.
- Meivinia, A. P., Ardi, A., Zulyusri, Z., & Helsa, H. (2023). Validitas instrumen tes keterampilan berpikir kritis pada materi virus di fase E SMA/MA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 132. <https://doi.org/10.29210/30033074000>
- 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>

- Murdhani, I. D. A. S., Saraswati, I. D. A. I., & Muhammad, S. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality Dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Sutasoma*, 1(2), 111–119. <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v1i2.193>
- Ni'amah, K., & M, H. S. (2021). Teori Pembelajaran Kognivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurjanah, S., Iqbal, M., Sultan, J., Ulyasari, N., & Rashid, S. (2024). Research Trends of Augmented Reality in Physics Education based on Scopus Database in Thirteen Years (2010-2023): A Bibliometric Approach. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika (JIPF)*, 9(3), 438–452.
- Plomp, T., & Nieveen, N. M. (2010). *An introduction to educational design research*.
- Pratama, J., & Jie, B. (2024). Analisis Perbandingan Rendering Animasi 3D Menggunakan Metode Workbench dan Eevee Pada Blender. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1), 131–141. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.6077>
- Pratiwi, W. N. W., Virgana, V., & Soenarno, S. M. (2023). Pengaruh Intelegensi Interpersonal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Biologi Murid SMA di Tangerang Selatan. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i2.17602>
- Pritchard, A., & Woollard, J. (2011). Responding to Diversity in Schools: an inquiry-based approach - Edited by Susie Miles and Mel Ainscow. *British Journal of Special Education*, 38(4), 213–213. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8578.2011.00521.x>
- Putra, M. A., Madlazim, M., & Hariyono, E. (2024). Exploring Augmented Reality-Based Learning Media Implementation in Solar System Materials. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 29–41. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.440>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. 449. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>

- Richard E. Mayer. (2006). Automation in Engineering. *The Management of Technical Change*, 41, 71–94. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, 13(1), 9–16. <https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>
- Saidah, N., & Jalil, M. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Pendidikan Biologi (Studi Literatur Sistematis Tahun 2021 – 2025). 6(1), 81–89. <https://doi.org/10.32939/symbiotic.v6i1.208>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, M., & Putra, A. I. (2024). Efektivitas Handout Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Kimia Analitik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6091–6098. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7634>
- Satryawati, E., Rohim, A. A., & Sopian, A. (2022). Aplikasi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(2), 70–80. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no2.233>
- Setiawan, D., Fitriyati, U., Fachrunnisa, R., Sunarmi, S., Izza, J. N., & Firdaus, Z. (2022). Pengembangan Cell Thru Augmented Reality Pada Matakuliah Biologi Sel. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 121. <https://doi.org/10.17977/um052v13i2p121-130>
- Siregar, R. Z., Raini, F. T., Hana, N., & Sakinah, A. (2024). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada. 06(04), 21529–21534.
- Socrates, T. P., & Mufit, F. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 96–101. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i1.19219>
- Sudiarta, I. W., Divayana, D. G. H., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2025). User Interface Design of Interactive Video Based on Balinese Local Cultural Values Data in the Menek Daha Ceremony to Support Character Education. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 178–188. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.430>
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu>

rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484
_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Syarif, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Puzzle Rantai Makanan Dan Augmented Reality Muhammad. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 927–937. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.487>
- Wahyuni, D. S. (2021). Developing competency-based assessment at vocational high school (VHS) in Bali. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 59–67. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.37383>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yoo, D. W., Reza, S., Wilson, N., Jona, K., & Moghaddam, M. (2023). *Augmenting Learning with Augmented Reality: Exploring the Affordances of AR in Supporting Mastery of Complex Psychomotor Tasks*. May. <http://arxiv.org/abs/2305.09875>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zhou, Y., Yi, F., Dong, B., Zhang, G., Zhang, Y., & Xu, T. (2024). Mental imagery scaffolding: The effects of detail richness and text load on geography learning. *Education and Information Technologies*, 16929–16956. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12540-2>