

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin A Mustika. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. 15(1), 1–8. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aidil Akbar, R., & Khairani, M. (2025). *Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Dalam Perancangan Aplikasi Augmented Reality Yang Memperkenalkan Budaya Suku Alas di Aceh*
Implementation of The Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Method in Designing an Augmented Reality Application That Introduces The Culture Of The Alas Tribe in Aceh. 4. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index416>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)*, 38(1), 30.
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*.
- Bölek, K. A., De Jong, G., & Henssen, D. (2021). The effectiveness of the use of augmented reality in anatomy education: a systematic review and meta-analysis. *Scientific Reports*, 11(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-021-94721-4>

- Daniyati Ani, Saputri Ismy Bulqis, Wijaya Ricken, Septiyani Siti Aqila, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Elisa, & Herlina Br PA, R. (2023). *Pengembangan Alat Peraga IPA Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V Sekolah Dasar*.
- Fitriani, L., Rahayu Erwin Gunadhi, & Firmansyah, R. (2021). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Organ Dalam Tubuh Manusia dengan Penerapan Metode Augmented Reality*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Habdi, & Supardi, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1).
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety Cici Fitri. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Husna, H., & Guntur, M. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin. In *Jurnal Refleksi* (Vol. 12, Number 2). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Ichsan, J. R., Suraji Maya Ayu Putri, Muslim Firda Anistasya Rosyada, Miftradiro Walimatus Aulia, & Agustin Nur Aini Fara. (2021). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah Nur. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jieec>
- Indriani, D., Hindriana, A. F., & Sulistyono. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality dalam Metode Praktikum Materi Organ Indera untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa dan Keterampilan Proses Sains. *The Journal of Science and Biology Education*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/be.v6i2.3317>
- Iqbal, M. (2025). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D "BodyLearn" untuk Materi Sistem Pencernaan dan Pernapasan SMP*.
- Khalida, R., & Setiawati, S. (2020). Website Technology Trends for Augmented Reality Development. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.26555/jiteki.v16i1.16632>
- Kiska, N. D., Putri, C. R., Joydiana, M., Oktarizka, D. A., Maharani, S., & Destrinelli. (2023). Peran Profil Pelajar Pancasila untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 4179–4188.
- Lee, K., & Herman. (2023). Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Number 6).
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator Pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal*, 4(2), 4484–4488.
- Mayasari, A., Pujasari, W., & Arifudin, O. (2021). *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media

- Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Mirnawati, Sulfasyah, & Rahmawati. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *Jurnal Riset Pedagogik*.
- Mubarak, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152.
<https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>
- Murdhani, I. D. A. S., Oktavia, Y. P., & Sholeh, M. (2023). Educational Media Introduction To Human Internal And External Organs For High School Students Based On Augmented Reality By Using The Assemblr Application. *International Journal of Applied Sciences and Smart Technologies*, 5(1), 89–100.
- Murdhani, I. D. A. S., Saraswati, A. I., & Sholeh, M. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality Dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *JURNAL SUTASOMA*.
<https://s.id/jurnalsutasoma>
- Musthofa, R. A., Umri, B. K., Astuti, I. A., & Justin, D. M. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Organ Dalam Manusia Berbasis Android. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 2715–3088.
- Musthofa, R. A., Umri, K., Astuti, I. A., & Justin, D. M. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Organ Dalam Manusia Berbasis Android. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Number 1).
- Nurhatmi, J. (2025). *TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN: LANDASAN KOGNITIF DAN IMPLIKASI DESAIN INSTRUKSIONAL*.

- Okabashi Hendrawan, N., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Ananta, M. T. (2023). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halodoc dan Alodokter menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)* (Vol. 7, Number 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pangkey, R. D. H., & Sarudi, R. (2024). Kurikulum Merdeka dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 06(04), 22104–22113.
- Paramitha, K. A. T., Putra, I. W. D., & Mudiasih, N. W. (2022). *Jomsti, +5+PARAMITA*.
- Primadona, I., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. In *Education Achievment: Journal of Science and Research* (Vol. 5). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>
- Rahmadhani, N. K., & Helsa, Y. (2025). *Pemanfaatan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Sekolah Dasar*. 15 No 1. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v13i1.41424>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Rojib, A. F., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Augmented Reality (AR) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X (Studi Kasus Ma Darussalam). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Number 6).

- Salsabila, H. U., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*.
- Salsabila, Z., & Syarif, D. A. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA GOOGLE DRIVE DALAM PENGELOLAAN DOKUMEN ELEKTRONIK KOMISI APARATUR SIPIL NEGARA* (Vol. 20).
- Saputro, Budiyono. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan : (research & development) bagi peyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Setiawan, A. E., Aras, I., Andika, T. H., & Hendrawan Putri, A. I. (2023). Human Anatomy Recognition Using Augmented Reality With Marker Based Method Tracking. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(1), 83–89. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i1.1638>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*.
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Tamrin, R., & Azman, M. N. A. (2021). Pembangunan Aplikasi Berasaskan Android Bagi Sub Topik Asas Pemilihan Pakaian Mata Pelajaran Sains Rumah Tangga Tingkatan 4. *Asian Pendidikan*, (1), 28–36. <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i1.4a.2021>
- Vallino, J. R. (1998). *Interactive Augmented Reality*.

- Wagemans, J., Feldman, J., Gepshtein, S., Kimchi, R., Pomerantz, J. R., Van der Helm, P. A., & Van Leeuwen, C. (2012). A century of Gestalt psychology in visual perception: II. Conceptual and theoretical foundations. *Psychological Bulletin*, *138*(6), 1218–1252. <https://doi.org/10.1037/a0029334>
- Wahyudi, Yahya, M. D., Jenuri, Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, *06*(01), 25–34.
- Warmanto, I. M. E., Lahinta, A., & Tuloli, M. S. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik. *Journal of System and Information Technology*, *1*(2).
- Weking, A. N., Suyoto, & Santoso, A. J. (2020). A Development Of Augmented Reality Mobile Application To Promote The Traditional Indonesian Food. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *14*(9), 248–257. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.11179>

