

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Y., & Gustalika, M. A. (2023). Aplikasi Augmented Reality dengan Marker Based dan Markerless Tracking sebagai Pengenalan Budaya Candi Mendut. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(2), 859–871. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12137>
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Aini, D. N., & Zulfadewina. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V di SDN Ciracas 01 Pagi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5>
- Aji, S., Prawika, R., Nengah, I., Mertayasa, E., & Suyasa, W. A. (2026). Pengembangan Augmented Reality Gerakan Dasar Tari Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 15(1).
- 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>
- Amanda, D., & Asna, A. (2025). Teori-teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*. <https://glonus.org/index.php/inklusi>
- Amelia, R. C., Usman, H., Angger Wardhani, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2024). Analisis Kebutuhan Media Video Animasi 3D Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(11), 13220.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, 11.

- Anila, N., & Adri, M. (2022). Pengenalan Kesenian Alat Musik Tradisional Sumatera Barat Dengan Augmented Reality Berbasis Mobile Device. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Azzahra, T. S., Nindiasari, H., Aryoko, Z. F., Nur, Z., Amaliyah, A., Afifah, R. N., & Faizah, D. T. (2023). Analisis Perkembangan Kognitif Siswa SMA Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(1). <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Bintang, I. A., Maharani, A., Agung, A., Agung, G., Tirtayani, L. A., & Dasar, J. P. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 360–369. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>
- Cika Pratiwi, N. W., I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Number 1).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.

*Journal of Student Research (JSR), 1(2).*

- Fahmi, F. F. Al, Hasim, & Firdiyani, F. (2022). Efektivitas Metode Kisah Dalam Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam. *Jurnal Agama, Pendidikan, Dan Sosial, 16*.
- Fais, V. El, Avisena, D. F., & Majid, M. A. (2024). Pengaruh Tipografi pada Persepsi Pesan dalam Iklan Digital untuk Generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional Seni Desain Komunikasi Dan Visual, 1(2)*.
- Fuadi, R. K., Harmastuti, & Setyowati, D. (2022). Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi Technoscientia, 109–120*. <https://doi.org/10.34151/technoscientia.v14i2.3628>
- Habibi, M. T., Annas, F., Okra, R., Musril, H. A., & Artikel, S. (2023). Perancangan Media Promosi Sekolah Berbasis Virtual Reality. *Intellect: Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology, 02(01), 17–32*. <https://doi.org/10.57255/intellect.v2i1.278>
- Hanum, R. A., Mirawati, I., & Karimah, K. El. (2023). Mengembangkan Pesan Whatsapp tentang Edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(01), 75*. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA75>
- Haq, A. Z., Hadi Wijoyo, S., & Rahman, K. (2023). Pengembangan e-Modul Pembelajaran “Informatika” menggunakan Metode Research and Development (R&D). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(4), 1883–1891*. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Harahap, E. S., Faisal, I., & Budiman, A. (2024). Implementasi Teknik Marker Based Tracking Pada Pembelajaran Interaktif Mengenal. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer, 2, 561–571*.
- Hiswara, I., Dharmalau, A., & Geovani, D. C. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Produk Mengguna Software Unity 3D dan Vuforia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Technoscientia, 15–22*.

<https://doi.org/10.34151/technoscientia.v15i1.3833>

Ikhsan, I. Al, Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 289. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>

Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Ketut, I., Saputra, T. A., Gede, I., Subawa, B., & Andayani, S. L. (2026). Pengembangan Augmented Reality Book Anatomi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. *Terapan Informatika Nusantara*, 6(10), 1860–1875. <https://doi.org/10.47065/tin.v6i10.9487>

Kusuma Ningtyas, R., & Suchyo, E. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dengan Materi Peninggalan Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia Kelas V Semester 2 di SD Negeri 200102/2 Padangsidimpuan. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 380–384. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1608>

Kusumo, B. W., & Hermawan, A. (2024). Cultural Introduction Application in Lembata Regency, NTT Using Android-Based Augmented Reality. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 256–263. <https://doi.org/10.37034/infeb.v6i1.844>

Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19. <https://jurnal.itg.ac.id/>

Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624.

<https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>

Maharani, D., Wahyuni, R., Rahmadea, S. A., Nugraini, M. L., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic Literature Review : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2), 2024.

Mariati, Anderson, J., Yussca, & Juan Angela, S. (2022). Elemen Visual Pada Infografis: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek. *Seri Seminar Nasional Ke-IV Universitas Tarumanegara*.

Mirnawati, Sulfasyah, & Rahmawati. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *Jurnal Riset Pedagogik*, 6.

Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>

Nurachman, D. S., Hidayat, E. W., & Dewi, E. N. F. (2024). Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Edukasi Monumen Bersejarah di Indonesia. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i1.486>

Putri, V. N., Khoirunisa, I. F., Destrininda, T., Pamungkas, A. S., & Muhtarom, T. (2025). Jenis, Karakteristik, Pengaruh dan Tantangan Penggunaan Sumber Belajar Variatif Pada Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD Unars*.

Rahmadhani, N. K., & Helsa, Y. (2025). Pemanfaatan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Sekolah Dasar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2022). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi

Interaktif dan Media Promosi (Studi Kasus : Museum Negeri Bengkulu).  
*Jurnal Rekayasa Dan Teknologi Elektro*, 16(1).

Rahmawati, A. D., Ardiansyah, F., & Novitasari, F. (2024). Penerapan Teori Beban Kognitif dalam Pengajaran Matematika Dalam Mengurangi Beban Kognitif Tak Esensial. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(04), 463–472.

Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Number 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

Ridho, A., Eka Wardhana, K., Sasadila Yuliana, A., & Nuur Qolby, I. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(3). [www.educasia.or.id](http://www.educasia.or.id),

Rini, D. S., Azrai, E. P., Riupassa, A. S. P., Rosmawati, H., Tamherwarin, J., & Sriayu Yulidianti Roditya, I. (2023). Mobile Augmented Reality Berbasis Sistem Android Sebagai Suplemen Belajar yang Meningkatkan Keterampilan Penggunaan Media Digital Guru A B S T R A K. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 943–951. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.11301>

Rohmah, N., Sumo, M., & Budiyanto, R. (2024). Konsistensi Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. In *JIMAD Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* (Vol. 2, Number 3). <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad>

Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Buku Media Pembelajaran*.

Salamah, U., Mulyono, N., Dwi Nugraha, N., Insan Budi Utomo Malang, U., & Malang, D. (2024). Meningkatkan Kompetensi Menulis Deskripsi dengan Augmented Reality (AR). *Jurnal Hasta Wiyata*, 7. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2024.007.03.01>

Sano, A. N. A., Maharani, D., Alamsyah, T., Arrahman, H., & Aldo, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pariwisata ... 369. *Jurnal*

*JUPITER*, 16.

- Sari, N. M., Khoirunnisa, Fitria, D., Rizkia, N. P., Wasito, M., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Sarwo Hidayatullah, G., Novian, D., Pakaya, J. A., Suhada, S., & Aziz Bouty, A. (2025). Prototype Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Perkembangan Komputer di SMA Negeri 6 Gorontalo Utara. *Journal of Information Technology Education*, 5(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- 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).
- Setiawan, B., & Triase, T. (2023). Implementasi Desain UI/UX Aplikasi Ourticle ke Dalam Aplikasi Berbasis Android. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 805–818. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.665>
- Silahuiddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, 4.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang .
- Sugiarso, B. A., Samuel, B., & Adymas, S. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan*

*Pengajaran, 7.*

- Sulistio, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Tanjung, A. M., Gunawan, R., Halim, A., & SIFO Mikroskil, J. (2022). Implementasi Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Property Perumahan Berbasis Android. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 112(061), 4.
- Usman, M. A. G., & Marlina. (2023). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(1), 2775–412. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog#34>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahyudi, Budi Susilo, C., Mayadiana Suwarma, D., Veza, O., Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi, P., Keperawatan, F., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 06(01), 25–34.
- Wayan, I., Maheswara, Y., Gede, I., Subawa, B., & Wiradika, N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality (AR) Pada Pengenalan Komponene CPU Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2022). Faktor-Faktor Yang

Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.

