

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. S., Agustini, K., Sudatha, I. G. W., & Putra, A. A. A. W. (2025). Systematic literature review on the effectiveness of multimedia in flipped learning classrooms. *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 9(4), 1343–1356.
- Aisyah, S., Effendi, H., Tulljanah, R., & Lubis, J. R. (2025). *Model Self-Directed Learning Berbasis Kolaboratif Digital (SDL-BKD) dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Global Siswa*. Penerbit NEM.
- Akbar, M. (2025). Analisis pengaruh customer experience dan persepsi harga terhadap kepuasan konsumen (studi kasus pada workshop Handgarage). *Alexandria: (Journal of Economics, Business, & Entrepreneurship)*, 6(1), 32-36.
- Alfian, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis nearpod pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Amelia, H. S., Fisshobah, D. N. F., Dayendria, A. E., & Wahyuda, B. (2025). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 321-330.
- Amores-Valencia, A., Burgos, D., & Branch-Bedoya, J. W. (2023). The influence of augmented reality (AR) on the motivation of high school students. *Electronics*, 12(22), 4715.
- Apriyanto, A., Judijanto, L., Darmayasa, D., & Wahyuningsih, N. S. (2025). *Psikologi pendidikan: Memahami siswa dan proses belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arymbekov, B., Turekhanova, K., & Turdalyuly, M. (2024). The effect of augmented reality (ar) supported teaching activities on academic success and motivation to learn nuclear physics among high school pupils. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(5).
- Athilah, F. S., Wardana, L. A., Kadriyanto, D. Y., & Sriwijayanti, R. P. (2024). Implementasi model pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) untuk menumbuhkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Karanganyar 1. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1871-1881.
- Baen, F. (2025). Implementasi Media Alam dalam Pembelajaran PAI.
- Camilleri, M.A. (2024), "Metaverse applications in education: a systematic review and a cost-benefit analysis", *Interactive Technology and Smart Education*, 21(2), pp. 245-269. <https://doi.org/10.1108/ITSE-01-2023-0017>

- Candraningsih, M., Nurjanah, N., & Widiyanti, W. (2025). Transformasi pengalaman belajar peserta didik akuntansi melalui praktik kerja lapangan di dunia usaha dan industri. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4 Nopember), 6693-6704.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3d untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Chaeruman, U. A., Nursetyo, K. I., Novela, G. T., & Utami, R. (2025). Evolusi definisi teknologi pendidikan dari masa ke masa: Kajian literatur sistematis terhadap definisi menurut AECT sejak tahun 1960 sampai dengan 2025. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 116-127.
- Chen, J., & Mokmin, N. A. M. (2024). Enhancing primary school students' performance, flow state, and cognitive load in visual arts education through the integration of augmented reality technology in a card game. *Education and Information Technologies*, 29(12), 15441-15461.
- Condong, D. M., Sihaloho, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Entropi*, 21(1), 15-21.
- Damayanti, S. A., Santyasa, I. W., & Sudiatmika, A. A. I. A. R. (2020). Pengaruh model problem based-learning dengan flipped classroom terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 83-98.
- Di Fuccio, R., Kic-Drgas, J., & Woźniak, J. (2024). Co-created augmented reality app and its impact on the effectiveness of learning a foreign language and on cultural knowledge. *Smart Learning Environments*, 11(1), 21.
- Efriyanti, S. S., & Albina, M. (2025). Strategi Pembelajaran Berdasarkan Analisis Kebutuhan Belajar Dalam Pendidikan Inklusif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 367-376.
- Fakher, S. A., & Alshboul, H. (2024). The Impact of Augmented Reality-Based Applications on Students' Motivation towards Learning Math and in their Academic Achievement. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 6(5), 46-52.
- Harahap, R. D., Judijanto, L., Hasibuan, L. R., & Sutrisno, S. (2025). *Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Inovasi untuk Mendukung Pendekatan Deep Learning*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain Pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). An-Nashr: *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41-51.
- Hendrilia, Y., Judijanto, L., Nuryenda, E. Y., & Fauzi, M. S. (2025). *TOFEDU*:

The Future of Education Journal Learning Motivation as a Predictor of Academic Success : A Literature Review in Educational Psychology. 4(6), 1841–1846.

Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Aplikasi Augmented Reality Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa SD Negeri Di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781-794.

Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146-162.

Kintania, K. (2026). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Augmented Reality Dalam Perspektif Cognitive Load Theory* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

Koumpouros, Yiannis. Revealing The True Potential And Prospects Of Augmented Reality In Education. *Smart Learning nvironments 11*, No. 1 (January 9, 2024): 2. <https://doi.org/10.1186/S40561-023-00288-0>

Lasha, R. R. (2023). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Di Era Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional*.

Lin, Y.C. (2024). The evaluation of a scaffolding-based augmented reality educational board game with competition-oriented and collaboration-oriented mechanisms: differences analysis of learning effectiveness, motivation, flow, and anxiety. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 502-521, ISSN 1049-4820, <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091606>

Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>

Mahayani, K. E. (2023). *Pengembangan virtual reality berbasis case based learning pada mata pelajaran matematika kelas viii* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the Cognitive heory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

Metsämuuronen, J. (2026). Five new nonparametric estimators of common language effect size. *The Journal of Experimental Education*, 94(1), 170-204

Mokmin, N.A.M., Hanjun, S., Jing, C. et al. Impact of an AR-based learning approach on the learning achievement, motivation, and cognitive load of students on a design course. *J. Comput. Educ.* 11, 557–574 (2024). <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00270-2>

- Muhammad Rapi, M. R. (2016). Prinsip Dan Konsep Gambar Proyeksi Proyeksi.
- Najamuddin, N., Makmur, M., Sukmawati, S., & Nirfayanti, N. (2025). Peran augmented reality (AR) dalam meningkatkan pemahaman spasial siswa pada pembelajaran geometri: Kajian literatur. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, *10(4)*, 2585-2599.
- Narpiyanto, N., Subali, B., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Research study on the development of PJBL teaching modules integrated with Augmented Reality to increase activity and learning outcomes of Grade V students. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, *10(4)*, 701–710. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i4.16634>
- Nuraini, A. J., Salsabila, I., Faturrohman, R., Sismita, S., Taufik, A. N., Fajariyanti, N., & Nulhakim, L. (2025). Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon. *Kosmologi*, *1(1)*.
- Nurfitriani, N. (2025). Strategi Pembelajaran Digital bagi Guru PAI: Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Depan. *Jurnal Kualitas pendidikan*, *3(1)*, 258-265.
- Nurhayati, R., Sir, N. U., Arifin, A., Ningsih, D. A., Suwito, A., & Sudarsifa, N. A. (2025). Manajemen Kurikulum Pendidikan Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, *10(1)*, 108-116.
- Nursyafitri, A. A., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Syntax Admiration*, *5(5)*, 1750-1763.
- Parwati, N. P. A. (2021). Pengembangan Buku Ajar Kimia Hijau SMA Kelas XII Semester II Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Patiro, S. P. S., Aryani, D., Hendrian, H., Damayanti, P., Rekart, E., & Gaol, L. L. (2024). Sosialisasi Implementasi Konten Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5(3)*, 4469-4478.
- Pelangi, D. (2025). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SDN 068004 Mata Pelajaran IPAS Ta 2024/2025* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Pertiwi, A. B., Judijanto, L., Ayu, I. K., Riyadh, A., Sujudi, Y., Sumarna, I. B., ... & Jayanegara, I. N. (2025). *Desain Komunikasi Visual di Era Revolusi Industri 5.0*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Putri, I. C., Wirna, M., Tunnur, M. A., Putri, E. F., Rahma, F., & Marda, A. (2023). *Statistik pendidikan (teori dan praktik dalam pendidikan)*. Guepedia.
- Rachmawati, I. (2025). *Analisis Kemampuan Spasial Siswa Berdasarkan*

Cognitive Load Theory Siswa Kelas XII SMA N 13 Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
- Rampean, B. A. O., & Rohaeti, E. (2025). The development of an integrated instrument to measure higher order thinking skills and scientific attitudes. *Journal of Turkish Science Education*, 22(1), 48-62.
- Ratnawati, R., Indriani, N., Mursalim, M., & Warni, E. (2024). Pengembangan Kartu Edukasi Animasi Sebagai Media Pengenalan Sirah Nabawiyah Berbasis Augmented Reality. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 98-112.
- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). *Konsep Dasar Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rizki, I. A., Suprpto, N., Saphira, H. V., Alfarizy, Y., Ramadani, R., Saputri, A. D., & Suryani, D. (2024). Cooperative model, digital game, and augmented reality-based learning to enhance students' critical thinking skills and learning motivation. *Journal of Pedagogical Research*, 8(1), 339-355.
- Rohmah, I. H., & Izzati, U. A. (2026). Analisis Dinamika Motivasi Kerja pada Guru Non-Formal dalam Perspektif Self-Determination Theory: A Systematic Literature Review. *Paedagogie*, 21(1), 153-164.
- Sibarani, S., Rajagukguk, A. Y., Tarihoran, N., Rikson, S., & Sihombing, E. (2025). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Web di Era Digital. *Sukacita: Jurnal Pendidikan Iman Kristen*, 2(1), 135-142.
- Sihaloho, W., Pratiwi, R. U., Sari, I. P., Aini, I. Q., Yunita, Z., & Winanda, T. (2023). Perkembangan Konsep Pendidikan dan Klasifikasi Pendidikan. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 756. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4169>
- Setiawan, R. H., Fatahillah, A., Kristiana, A. I., Susanto, S., & Adawiyah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Edukasi*, 10(2), 70-77.
- Shodiq, M. F., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 292-307.
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64-74.
- Stalheim, O. R., & Somby, H. M. (2024). An embodied perspective on an

augmented reality game in school: pupil's bodily experience toward learning. *Smart Learning Environments*, 11(1), 24.

- Suartama, I. K., Simamora, A. H., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024, December). Pelatihan Dan Pendampingan Integrasi Aplikasi Praktis Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SKB. *In Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 9, No. 1, pp. 689-698)*.
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., Suranata, K., Yunus, M., & Tisna MS, G. D. (2023). Designing Gamification for Case and Project-Based Online Learning: A Study in Higher Education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 86-98.
- Sudatha, I. G. W., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2019, July). *Utilization of E-Learning on Instruction in The Junior High School. In International Conference on Technology and Educational Science (pp. 175-179)*. Redwhite Press.
- Sugiarso, B. A., Narasiang, B. S., Pranajaya, S. A., Gunawan, T., Fayola, A. D., Marzuki, M., & Arifianto, T. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4999-5004.
- SUKMA, H. M. (2025). *Structural Equation Modelling (Sem) Untuk Analisis Pengaruh Determinasi Diri Dan Kemandirian Belajar (Autonomous) Terhadap Motivasi Internal Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Sukra, I. W., Suartama, I. K., Erlina, N., & Prima, P. (2025). Scientific creativity of prospective teachers through eco-friendly project-based blended learning. *International Journal of Education*, 13(4), 1307-1319.
- Sunaryati, N. K. A., Tegeh, I. M., & Warpala, I. W. S. (2023). Pengaruh Model Project-Based Flipped Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 94-106.
- Tiwari, A. S., Bhagat, K. K., & Lampropoulos, G. (2024). Designing and evaluating an augmented reality system for an engineering drawing course. *Smart Learning Environments*, 11(1), 1.
- Tiwari, S., & Tyagi, A. K. (2025, July). Spatial Computing: Opportunities. In *Hybrid Intelligent Systems: 23rd International Conference on Hybrid Intelligent Systems (HIS 2023)*, December 11-13, 2023, Volume 5: Real World Applications (Vol. 1227, p. 143). Springer Nature.
- Trengginas, W. L. T., Fachrie, M., & Ardiani, F. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Fauna Berbasis Mobile Android. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 1619-1628.

- Usmaini, B. A., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2025). Efektifitas Media Video Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 78-87.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Weng, C., Tran, K. N. P., Yang, C. C., Huang, H. I., & Chen, H. (2024). Can an augmented reality-integrated gamification approach enhance vocational high school students' learning outcomes and motivation in an electronics course?. *Education and Information Technologies*, 29(4), 4025-4053.
- Yani, R. (2025). *Korelasi Antara Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Ekonomi Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339-349.

