

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. (2022). *Asesmen & Evaluasi Pendidikan digitalisasi dan aplikasinya*. Singaraja: FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA.
- Agustin, A. (2024, mei 04). Media Pembelajaran Cetak: Pengertian, Manfaat, dan Contoh.
- Alfatolah, I. N. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023*, 3397 - 3405.
- Alfitriani, N. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38-1, 30-38.
- Amalia Fitri Ghaniem. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 433-438.
- Anzelina, D., Suhelayanti, syamsiah, Rahmawati, I., Patricia, & Kunusa. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*. Yayasan Kita Menulis.
- Aprilinda, Y. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *urnal Sistem Informasi dan Telematika*, 124-133.
- Arsiva, P. (2024). Integrasi Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran PKn untuk. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7-3, 2214-2221.
- Asril, N. M., & Dewi, N. U. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 99-106.
- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, D. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan kemanusiaan*, 37-48.

- Daniyati, A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran . *Journal of Student Research (JSR)*, 282-294.
- Dimiyati & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2023). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. W., & Asril, N. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 99-106.
- Dwi, A. (2023, Agustus 19). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya.
- Fauzi. (2022, Juli 3). Guru Dituntut Lebih Kreatif dan Inovatif Dalam Memilih Media Ajar.
- Fernando, Y. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 61-68.
- Gazali, M. (2021). Pentingnya Penguasaan Literasi teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Guru . *urnal Ilmiah Global Education*, 87-95.
- Ghaniem. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Handayani. (2020). Peran Perkembangan teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran ilerning plus di Universitas Raharja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 181-190.
- Hendra. (2021). Penhgembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Subak Pada Tema Peduli Terhadap mahluk Hidup Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Tesis SIngaraja Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Herman, M., & Rahmi, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Terintegrasi Nilai. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5025 - 5038.
- Heinich, Robert et al. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE . *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Hidayat, H. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 10 (2), 2021, 97-103, 97-103*.

- Lukman. (2023). R Rendahnya Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JOURNAL STIT PEMALANG*, 87-96.
- Maharani, I. A. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10-3, 360-369.
- Maulidiah, P., Sya, A., & Kusumawati, L. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)* , 75-84.
- Miarso, Yusufhadi. (2022). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- McCallum, C. B. (2024). The Table Mystery: An Augmented Reality. *serious games developmen and applications*, 305-318.
- Monalia. (2021). Computers and Information Technology as a Source of Learning. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 96-103.
- Nainggolan, M. G. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 1 237-244.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam . *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 86-100 .
- Padang, F. A., ramlawati, & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 38-46.
- Pradana, Y. A. (2024). endekatan Konruktivisme dalam Pembelajaran Modern. <https://pe.feb.unesa.ac.id/post/pendekatan-konruktivisme-dalam-pembelajaran-modern>.
- Pratiwi, N. W. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *URNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 110-122.
- Riniati, W. O., Deng , J., & Sri , N. (2024). Application of Augmented Reality-based Educational Technology to Increase Student Engagement in Elementary Schools. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*, 305-318.
- Rojib, A. F. (2023). Pengembangan Augmented Reality(AR) Untuk mata pelajaran IPAS. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.

- Rustamana, A. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, DOI: <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>, 60-69.
- Sari, U. P. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality terhadap Tingkat. *Journal on Education*, 06-03, 17672-17679.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan, Klasifikasi dan karakteristik. *d a a r a t u l ' U l u m (J u r n a l P r o d i M P I)*, . 162- 175.
- Sinaga, E. W. (2023). Pemanfaatan Media Teknologi di era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 13251-13260.
- Sofiyana, L. (2024, November 27). Peran Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum Modern. <https://pe.feb.unesa.ac.id/post/peran-teknologi-dalam-pengembangan-kurikulum-modern>.
- Sungkono. (2024). PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF, EFISIEN, DAN MENYENANGKAN. *Jurnal ABDI* , 195-199.
- Suoth, L. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap. *Journal for Lesson and Learning Studies*.
- Supit, D. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6994-7003.
- Suprihatin, S. (2022). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI. *JURNAL PROMOSI*, 73-82.
- Swisnandya, I. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented reality Informatika Pada Elemen sistem komputer untuk siswa di SMP N 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 14-25.
- Syarvitra, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigations (GI) untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* , 969-975.
- Tegeh , I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian. *Jurnal IKA Undiksha*.
- Tohari, B. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Wiarta, I. W., & Astri, D. N. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar . *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 575-585.
- Widnyani, N. K., & Agetania , N. P. (2024). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Auditory,. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4-2, 260-269.
- Wulandari, A. P. (2023, 5 5). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar mengajar. *Journal on Education*, hal. 3928-3926.
- Wulandari, A. P., & Salsabila, A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Wulandari, I. G., & Rasvani, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 75-81.
- Yoga, I. D. (2024). / Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, pp. 339-349.
- Zamsiswaya. (2024). Pengembangan Model ADDIE . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 46363-46369.

