

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6). www.aijcrnet.com
- Arisanti, N., & Sunarya, N. (2020). Proses Pembentukan Budaya Dan Dinamika Fungsi Sarkofagus Pada Daerah Aliran Sungai Petanu [Cultural Formation Process And The Function Dynamics Of Sarcophagus In The Petanu River Catchment]. *Naditira Widya*, 14(2), 137–154. <https://doi.org/10.24832/nw.v14i2.426>
- Arta, K. S., Purnawibawa, A. G., & Yasa, I. W. P. (2023). *Sejarah Bali Dan Nusa Tenggara*. Penerbit Underline.
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Asmara, Y., Pd, M., Sustianingsih, I. M., & Hum, M. (2024). Pemanfaatan Museum Bahari Di Jakarta sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Sindang Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 6(2). <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/index>
- Azuma, R. T. (2017). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355–385. <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- BP A.R, Munandar S.A, Fitriani A, Karlinan Y, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Da. *AI Uruwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–3.
- Ding, Y., & Toran, H. (2025). Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism: A Review. In *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* (Vol. 24, Number 1, pp. 87–115). Society for Research and Knowledge Management. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.1.5>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 3–4.
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (M. P. Risdiantoro R, Ed.). Institut Agama Islam sunan Kalijogo Malang .

- Fikri, H., & Hastuti, H. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berupa Poster Dengan Augmented Reality Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Pembelajaran Sejarah Di Sma. *Kronologi*, 4(3).
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., DrTuti Khairani Harahap, Ma., Tahrin I Tasdin, Anwari A.M, Rahmat A, Dr.Masdiana, & P Indra I.M. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). Penerbit Tahta Media Group.
- Hasan, Purnawati, D. M. O., & Herlina. (2024). The Impact of Augmented Reality on Increasing Students' Cognitive Abilities in History Learning. *Mimbar Ilmu*, 29(3), 432–440. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i3.90028>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–64. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Hendro Setiono, K., Made Pageh, I., Wayan Pardi, I., Ginanjar Purnawibawa Jurusan Sejarah, A., & dan Perpustakaan, S. (2023). Sarkofagus Di Desa Pedawa (Tradisi Penguburan Dari Masa Pra Aksara Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Sma). *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2).
- Ibnu Rahmat, A., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif Dan Media Promosi (Studi Kasus: Museum Negeri Bengkulu). *Jurnal Rekursif*, 9(2). <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/153>
- Judijanto, L., Mas, Ms., Muhammadiyah, ud, Rahmawati Ning Utami, Ms., Lalu Suhirman, Ms., Laurensius Laka, Mp., Yoseb Boari, Mp., Suri Toding Lembang, Ms., Fegie Yoanti Wattimena, Mp., Ningrum Astriawati, Mk., Rudy Dwi Laksono, dr, & Muhammad Yunus, Mp. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Pt. Sonpedia Publising Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- Kammis, H. (2019). *Modul Media Pembelajaran 1 Modul media pembelajaran Manfaat Media Pembelajaran*. UMSIDA Press,.
- Kizi, T. M. I. (2024). Virtual Reality in Samarkand's Silk Road Museums. *Journal of Digital Sociohumanities*, 1(2), 111–118. <https://doi.org/10.25077/jds.1.2.111-118.2024>
- Marlyono, S. G., & Triyanto, S. A. (2023). Comparison of Preparedness Levels of High School Students in Facing Disasters in West Java Province. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/jpis.v32i1.55969>
- Maryati, T., Ariyani, L. P. S., & Admaja, N. B. (2023). Museum Based Learning: Museum-Based History Learning (Study at Buleleng Museum, Singaraja,

Bali). *ICLSSE 2023: Proceedings of the 5th International Conference on Law, Social Sciences and Education*, 175.

- Mohd Jais, N. F., Ishak, S. A., & Md Yunus, M. (2022). Developing the Self-Learning Interactive Module using ADDIE Model for Year 5 Primary School Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(1). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i1/11919>
- Nasir A.M. (2016). *Statistik Pendidikan*. media akademi.
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Pageh, I. M., & Pardi, I. W. (2021, December 16). *Innovation of History Learning Based on Live Virtual Learning Through The Utilization of Megalitic Relics in Desa Pakraman Selulung, Kintamani, Bali*. <https://doi.org/10.4108/eai.9-9-2021.2313678>
- Pageh I.M. (2018, July 10). *Dari Tahta Batu Ke Padmasana: Relasi Kultus Dewa Raja Dalam Pergeseran Sistem Religi Di Bali*. Kajian Sejarah Bali Utara.
- Pardi, W. (2022). Peninggalan Prasejarah Di Sekitar Di Danau Buyan-Tamblingan Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Era Milenial. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 8. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jkh>
- Ramayanti, F., & Hastuti, H. (2023). Pentingnya Penggunaan Augmented Reality sebagai Media pada Pembelajaran Sejarah di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan KRONOLOGI*, 5(2).
- Rara, P., Prasisthia, A., Sedana Arta, K., & Putra Yasa, W. (2025). Peninggalan Sarkofagus Desa Pangkungparuk, Seririt, Buleleng, Bali dan Potensinya sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 7(1), 2686–0082. <https://doi.org/10.32585/keraton.v1i1.xxx>
- Rifki, A. F., & Yulianti. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Implementasi Aliran Konstruktivisme Pada Pembelajaran Sejarah*. 4(1), 27–32.
- Setiawan N, & Widjaja P.A. (2024). Media Pembelajaran Sejarah Mataram Kuno Menggunakan Augmented Reality. *Switch : Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 103–120. <https://doi.org/10.62951/switch.v2i3.158>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sumardin, O., Artikel, I., & Penulisan Referensi, S. (2025). Pendidikan Sejarah di Era 4.0 Tantangan dan Peluang: Studi Literatur. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 85–91. <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/sedujhttp://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>

- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 173–174. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Wahiddiyah N.P, Luthfia A.N, Safitri D, & Sujarwo S. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 115–124. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1535>
- Widyanto, A., Kaunang, S. T. G., & Sugiarso, B. A. (2023). *Augmented Reality Pengenalan Operasi Dasar Matematika Pada Anak*.
- Yasa, I. W. P., Purnawati, D. M. O., & Mertanyana, P. H. M. (2022). *Pelatihan Penyusunan Modul Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Smk Widya Dharma Bali, Buleleng*.
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Science. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145. <https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>
- Zuhriyah, F., Susilowati, L., & Munawaroh. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Di SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar. *IRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (IRAJPKM)*, 2(3), 87–92. <https://doi.org/10.56862/irajpkm.v2i3.165>

