

Daftar Pustaka

- Amirullah. (2025). *Monumen Perjuangan di Makassar sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. 12(2), 186–196.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2020). Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan. In *Cv. Widya Puspita* (Vol. 5, Issue 3).
- Angeline Marzella. (2025). *Merah Putih: Simbol Perjuangan, Warisan Abadi*. 11 Agustus. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn1-tangerang1/baca-artikel/17789/Merah-Putih-Simbol-Perjuangan-Warisan-Abadi.html>
- Anggraini, B., Pendidikan Biologi, Z., Negeri Padang Jl Hamka, U., Tawar Barat, A., Utara, P., Barat Corresponding Authors, S., & Artikel, I. (2023). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Meta-Analisis Validitas Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran Biologi (Meta-Analysis of the Validity of Digital Comics Learning Media on Biology Learning)*. 09, 111–117.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ani Ismayani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (edisi 1).
- Archipelago Indonesia. (2024). *Menggali Makna Sejarah Di Balik Monumen Bambu Runcing Surabaya*. 3 November. <https://archipelagoid.com/menggali-makna-sejarah-di-balik-monumen-bambu-runcing/>
- Ardiwardhana, A. S., Adisusilo, A. K., & Nasution, B. Y. V. (2015). Rekonstruksi Perobekan Bendera Hotel Yamato Menggunakan Augmented Reality Dengan Penanda Gis. *Melek IT JOURNAL*, 1(1), 51–60.
- Arta, K. S., Yasa, I. W. P., Pageh, I. M., & Pardi, I. W. (2024). Periode Akhir Revolusi Fisik di Bali, 1946-1949. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.22326>
- AS, S., & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v7i1.12262>
- Bastuza, H. A., & Widiarti, L. (2025). *Bentuk, Fungsi dan Makna Patung Monumen Peristiwa Situjuah*. 4(4), 5582–5592.
- Britannica, E. (2025). *Taj Mahal*.
- Buleleng, R. K. (2018). *Kisah Pemuda Buleleng Tegakkan Merah Putih di Pelabuhan Buleleng*. Kisah Pemuda Buleleng Tegakkan Merah Putih di Pelabuhan Buleleng
- Chairu, N., Magister, A., Sejarah, P., & Sosial, I. (2023). *Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*,

2(2), 367.

- Efendi, Y. M., Lutfi, I., Utami, W. P., & Jati, S. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (ARC) Berbasis Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singashari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang. *Jpsi*, 1(2), 176–187.
- Fitrianto, Y., Rakasiwi, S., & Kurnialensya, T. (2023). *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika Systematic Literature Review: Trend Augmented Reality 2019-2023 dan Peluang Penerapannya di Masa Depan*. 11(2), 95–110. <https://doi.org/10.32832/krea-tif.v11i2.15360>
- Giri Irnawati. (2024). *Mengenal Lebih Dekat Monumen Yudha Mandala*. Radio Republik Indonesia. Rri.Co.Id.
- Hernanda, A., & Aji, A. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 245–251. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1166>
- Hidayat, M. B., & Saefudin, A. (2024). *Peran Guru Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Aspek Psikomotorik Siswa Kelas Rendah Melalui Pembelajaran IPA dengan Metode Eksplorasi Poster Rangka Tubuh Manusia*. 8(1), 291–298.
- Indrajaya, D. W. (n.d.). *Sejarah Hari ini (27 Oktober 1945) Pemuda Buleleng Turunkan Bendera Belanda*. 2020.
- Irawanda, G., Syam, S., & Hastuti, S. (2025). *Efektivitas Implementasi K13 dan Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan (Studi Kasus di SMA Negeri 16 Makassar)*. 6(1), 45–54.
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, & Aan Yuliyanto. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Kanal Bali. (2019). *Menikmati Sunset di Pelabuhan Tua Buleleng*. 14 Maret. <https://kumparan.com/kanalbali/menikmati-sunset-di-pelabuhan-tua-buleleng-27431110790535570/3>
- Khasanah, A. N & Purnomo, A. (2023). Kreativitas Guru Sejarah dalam Mengembangkan Media Pembelajaran pada SMA Negeri 1 Karangtengah dan SMA Negeri 1 Mranggen sebagai Sekolah Penggerak di Kabupaten Demak. *Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Sejarah*, 12, 44–55.
- Khatimah, N. N, Purmintasari, D. Y, & S. (2024). Pengaruh media pembelajaran Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. *Jurnal Sejarah, Budaya Dan Sosial*, 4, 363–371.
- Kusuma Galih Ayusaputri □, Ivni Alfrisqa Musatafa, Syamsuddin, W. (2021). *Pengelolaan Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pendidikan*. https://www.mendeley.com/catalogue/f229d6e5-2881-3573-ae8b-3992f8dbaf87/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.5&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B780c1bc8-739d-43ba-a22f-5538e69df176%7D
- M. Nur An Anshari. (2021). *Pengembangan Kemampuan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Terhadap Psikologi Belajar Anak*. 1, 1–14. <https://www.mendeley.com/catalogue/68927124-2fb1-374d-94d0->

bb08679d1f1b/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.5&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B22e2d032-c586-4a71-8a62-79302540246b%7D

- Mahardhika, G. P., Kurniawardhani, A., & Nugroho, R. W. (2023). Augmented reality-based serious game using ADDIE model to support reading activity. *AIP Conference Proceedings*, 2508(December). <https://doi.org/10.1063/5.0118607>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nafi'ah, U., & Djono, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0 Berbasis Ar –Videck (Augmented Reality, Video, Komik Digital, Peardeck, and Quizziz). *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 358. <https://doi.org/10.17977/um0330v6i2p358-373>
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Menyelaraskan Pembelajaran Sejarah dengan Kebutuhan Masa Kini. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.38950>
- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. (2023). Penerapan Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jambura History and Culture Journal*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.37905/jhcj.v5i2.20479>
- Pamekasan, P. G. (2024). *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 5(2), 126–135.
- Pasaribu, O. L. (2019). Pemanfaatan Media Visual dalam Menulis Cerita Pendek pada Semester V Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU. *Pena Literasi*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24853/pl.2.1.39-46>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Prasetyo, A. H., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Pengenalan Visual Art Object Di Kota Singaraja Berbasis Markerless Augmented Reality. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali*, 4(5), 1–9.
- Ramadhan, A. P., Fauzan, A. R., Mutia, A. R., Yulianto, R. R., Sephiana, S. R., & Amalia, R. (2024). *Melacak Sisi Historis dan Makna Bangunan Monumen Nasional (Monas)*. Sejarah.Fkip.Uns.Ac.Id.
- Ranti, N. P., Safitri, A., Studi, P., Pendidikan, A., & Muhammadiyah, U. (2022). *Manajemen Sekolah*. 3(3).
- Rezkiana et al., 2019. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia ". *Ayan*, 8(5), 55. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i2.1792>
- Rochmah, N. L., Martono, S., & Yuan Yurisma, D. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.37802/candrarupe.v3i1.664>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan

- multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- SAP, A. (n.d.). *Pameran Binar Bulan September: Insiden Perobekan Bendera Belanda di Surabaya*. 2022.
- Saputra, D. (2025). Keunikan Arsitektur Candi Borobudur: Harmoni Antara Budaya dan Teknik Konstruksi. *Jurnal Multi Technology*, 1, 1–12.
- Sari, A., Pada, A., Karmila, W., Achmad, S., & Abstrak, A. I. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Di Upt Sdn 2 Wett'E Kabupaten Sidenreng Rappang*. 2(1), 3025–6968.
- Setyo, J. A. (2025). *Sejarah monumen tugu pahlawan Palagan Mendalan di kecamatan Ngantang*. 3, 628–633.
- Sharma, R., & Shukla, C. S. (2023). Constructivist approach in education: projecting the insights of Piaget and Vigotsky into future. *International Journal of Research Cultures Society*, 7(3), 79–84.
- Simamora, W., & Siregar, N. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD*. 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3588>
- Sovia, S., & Primahardani, I. (2026). *Penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap peningkatan pemahaman Bhinneka Tunggal Ika siswa SMA*. 6(1).
- Tirtawati, N. M., Negarayana, I. B. P., & Julianti, N. K. I. (2023). Indonesian Tourist Satisfaction towards GWK Cultural Park Using Importance-Performance Analysis (IPA) as a Tool to Determine Improvement Priorities. *TRJ Tourism Research Journal*, 7(2), 224. <https://doi.org/10.30647/trj.v7i2.235>
- Usmany, E. S., Idhedhyana, I. B., & Lestari, A. P. U. P. (2024). Monumen Sejarah Perjuangan Rakyat Luwu di Kota Palopo dengan Pendekatan Tema Historicism Architecture. *Jurnal Wastuloka*, 2(1), 9–20.
- Uyun, L. (2024). The Utilization Of Augmented Reality (AR) In History Education: Transforming Teaching Methods Towards The Digital Era. *International Journal of Educational Technology and Innovation (EduTechno)*, 1, 26–31.
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>
- Wijayati, ida I. W. W. (2024). *Efektivitas Media Augmented Reality (AR) Berbasis*. 4(04), 487–509.
- Yasa, I. W. P., Wayan, L. I., & Suharta, I. G. P. (2023). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mewujudkan Pelajar Indonesia Pancasila: Peluang Dan Tantangan*. 6(2), 239–253.
- Yuda, I. K., Arsana, A., Putu, N., & Mahadewi, R. (2023). *Representasi Nilai-Nilai Perjuangan pada Monumen Perjuangan Bangsa Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Berbasis History Vacation Representation of Struggle Values of the Ward Struggle Monument As a Source of History Vacation-Based History Learning*. September, 125–133.