

DAFTAR PUSTAKA

- Aditra Pradnyana, G., Putu, L., Damayanthi, E., Made, I., Pradnyana, A., & Sugihartini, N. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Animasi 3d Di Sekolah Luar Biasa. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 9, Number 1).
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Agustina, E., & Fauzi, K. M. A. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa* (Vol. 4).
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. In *Computers* (Vol. 11, Number 2). MDPI. <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. In *Website: Journal* (Vol. 8, Number 1).
- Atmodjo, D. W., Herdiansah, A., Nanda, I., Jl Perbanas, J., Kuningan, K., Setiabudi, K., Jakarta Selatan, K., Jakarta, D., Studi Pendidikan Agama Islam, P., YPI Payakumbuh Jl Jend Sudirman, S., Gadang, B., Payakumbuh Utara, K., Payakumbuh, K., & Barat, S. (2024). Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>

- Berenguer, C., Baixauli, I., Gómez, S., Andrés, M. de E. P., & De Stasio, S. (2020). Exploring the Impact of Augmented Reality in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Number 17, pp. 1–15). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176143>
- Dewi Hartatik, B., Hikmah, N., & Azmi, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika kelas XI inklusi SMK. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Erliani, Y., Herdi, T., & Jumaryadi, Y. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Inklusi. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 48–52. <https://doi.org/10.70404/orahua.v2i02.111>
- Faud, M. Z., Sa'diyah, N. H., Amrullah, M. K. B., & Bakar, M. Y. A. (2025). Konstruksivisme sebagai Paradigma Psikologis dalam Proses Belajar. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i6.1708>
- Fikri, M., & Nasir, A. (2024). *Membangun Madrasah Inklusif: Upaya Menuju Sekolah Ramah Diversitas Melalui Implementasi Pendidikan Inklusif Di Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 6, Number 1).
- Hartatik, B., Hapipi, Hikmah, N., & Azmi, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika kelas XI inklusi SMK. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Indriyani, D., Reghina Ilma Maulani, M., Alfia Syifa, M., Informasi, S., Komputer, I., Pamulang, U., & Tangerang Selatan, K. (2025). Analisis User Experience Aplikasi My Bca Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Pengguna 1. *Journal.Jci.Co.Id/Jisbt*, 1(4). <https://journal.jci.co.id/jisbt>
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19di

- Smk Negeri 6 Bungo. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*.
<https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Mar'atullatifah, Y., & Ratnasari, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Untuk Anak Penderita Autisme Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 39–52. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i4.413>
- Marsaulina, N. S., Siringo Ringo, S., Ceria Netrallia, M., Pendidikan, T., & Belajar, T. (2024). *Teori Belajar Sebagai Landasan Bagi Pengembangan Teknologi Pendidikan Kata Kunci*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i2.646>
- Mendoza-Ramírez, C. E., Tudon-Martinez, J. C., Félix-Herrán, L. C., Lozoya-Santos, J. de J., & Vargas-Martínez, A. (2023). Augmented Reality: Survey. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 13, Number 18). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/app131810491>
- Mertayasa, E., & Pradnyana, A. (2022). “3D ANIMATH”: Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3).
- Mertayasa, E., Subawa, B., & Pradnyana, A. (2025). Gamifikasi dalam Kelas Informatika: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Karmapati*.
- Mertayasa, I. N. E., Agustini, K., & Subawa, I. G. B. (2022, March 30). *Developing Digital Learning Media Based on Cognitive Style for Multimedia Technology in Practicum Learning*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315631>
- Munawir, Septya, N. M., Amalia, R., & Muallifa, Z. (2025). Tantangan dan Strategi Guru Profesional dalam Menangani Keberagaman Siswa di Pendidikan Inklusif. In *Ainara Journal* (Vol. 6, Number 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Munir, I. M. (2025). *Dinamika Kebijakan Pendidikan Inklusif di Indonesia: Analisis Bibliometrik Literatur*. www.jurnal.pps.uniga.ac.id

- Murniarti, E., Prayitno, H., Arie Wibowo, G., & Yuliani Rochmah, E. (2023). Implementing Augmented Reality in Inclusive Education: Experiments and Potential. In *International Journal of Science and Society* (Vol. 5). <http://ijsoc.goacademica.com>
- Ndruru, S., & Harefa, Y. (2023). *Analisis Metode Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* (Vol. 5).
- Ningrum, D., Hamzah, F., Hikmah, N., Maghfiroh, S., Rizqiyah, Z., & Asitah, N. (2025). Artikel Nusantara Educational Review Implementasi Pendidikan Inklusi di Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Anak Berkebutuhan Khusus. *NER*, 3(1), 9–16. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Novitasari, A. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(02), 5110–5118.
- Nurhatmi, J. (2025). *Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional*.
- Oktavia, M., & Teja Prasasty, A. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktaya, I., & Panggabean, E. M. (2022). *Ketepatan dan Efektivitas Penggunaan Teori Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Belajar*.
- Pradnyana, K., Subawa, & Mertayasa. (2025). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2).
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>

- Purba, N., Widiyani, G., & Anugraha, A. (2025). Analisis Pendekatan Inkuiri Pada Pembelajaran Matematika Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Rabbani, M. R., Rimaningrum, A., Jannah, A., Anbiya, B. F., Pendidikan, S., Islam, A., & Semarang, W. (2024). *Central Publisher Transformasi Metode Ceramah Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk): Studi Kasus Di Sdlb Negeri Semarang Kampus 2*. <http://centralpublisher.co.id>
- Raharja, T., Astuti, P., & Astrika, L. (2025). *Analisis Kinerja Sekolah Dasar Kota Bandung Dalam Mengimplementasikan Program Pendidikan Inklusif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Tahun 2023*.
- Rahman, Sirajuddin, Zulkarnain, & Suradi. (2023). Prinsip, Implementasi dan Kompetensi Guru dalam Pendidikan Inklusi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(2). <https://doi.org/10.37905/aksara.9.2.1075-1082.2023>
- Rizal, & Ulya, H. (2025). Analisis Implementasi Pendidikan Inklusif Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(D), 295–308.
- Rosma Aryani, P., Akhlis, I., Subali Jurusan Fisika, B., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk Augmented Reality pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA. *Unnes Physics Education Journal* Terakreditasi SINTA, 8(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Salma, A., & Waluya, S. B. (2023). *Systematic Literature Review: Guided Inquiry Learning Model on Students' Mathematical Communication Ability in Inclusion Classes*.
- Salsa Septiani, F., Aidha Fitri, S., Julia Putri, W., Fitria, Y., Kharisma, I., & FIP Universitas Negeri Padang, P. (2026). *Analisis Pemahaman Konsep Tata Surya Siswa Melalui Papan Interaktif Digital Pada Pembelajaran Ipa Kelas VI SD*.
- Santyasa, I. Wayan., Agustini, K., & Eka Pratiwi, N. W. (2021). Project based e-learning and academic procrastination of students in learning chemistry.

International Journal of Instruction, 14(3), 909–928.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14353a>

Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org

Setiawan, Z., Pustikayasa, M., Jayanegara, N., Setiawan, N., Putra, N., Yasa, W., Asry, Wi., Arsana, N., Chaniago, G., Wibowo, S., Anggara, G., & Gunawan, G. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA (Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0)* (Efitra & Sepriano, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Setyorini, W., Rosyadi, M., Nugroho, B., Darsinah, & Wulandari, M. (2024). Mengelola perubahan Karakter dan perkembangan Peserta Didik Di Sekolah Dasar Pada Era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Seviana, R., Rosyida, F., & Atmoko, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>

Sukma, C., Margunayasa, G., & Werang, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Syafrina, R., Shalshabilla, S., Safura, & Habib, S. (2025). Revitalisasi Profesi Kependidikan Menuju Pendidikan Inklusif Dan Berkeadilan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2, 436–451.

Syahbania, D., Berliana, I., Fadillah, I., As Syafi, M., Plus Al-Aqsha, S., Bandung, K., Sapta Dharma, S., Bekasi, K., Sumedang, K., & Bandung, K. (2025). *JMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Utilization of Augmented Reality as a Learning Media in Schools*.

- Tanjung, R., Supriani, Y., Arifudin, O., Rakeyan Santang Karawang, S., & Agus Salim Lampung, I. (2022). Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi pada Lembaga Pendidikan Islam Article History. In *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Number 1). <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Thalheimer, W., & Cook, S. (2002). *How to calculate effect sizes from published research: A simplified methodology* WORK-LEARNING RESEARCH. www.work-learning.com
- Tohir, ahmad, handayani, fitriah, sulistiana, ria, wiliyanti, vandan, arifianto, teguh, & husnita, liza. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Viola, M. A., Masita, Tersta, F., & Lestari, A. (2024). *Persepsi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Era Kurikulum Merdeka Di Tingkat Sekolah Menengah Atas Kota Jambi*.
- Wahyudi, N., Hariaonto, A., & Setyati, E. (2019). Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *JOURNAL OF INTELLIGENT SYSTEMS AND COMPUTATION*, 1(Vol. 1 No. 1 (2019): INSYST: Journal of Intelligent System and Computation).
- Wahyuni, D. S., Koehler, T., Saari, E. M., & Sindu, I. G. P. (2025). Examining the Role of Augmented Reality Interactivity on Student Performance: Mediating Effects of Visuospatial and Auditory Knowledge. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 14(2), 200–212. <https://doi.org/10.23887/janapati.v14i2.93234>
- Wahyuning, S., Bramastia, & Sarwanto. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa*.
- Wirza, K., Azkiah, M., Syajida, H., Firdaus, L., & Surtika. (2026). *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif IPA Dan Biologi Peserta Didik*. 4.