

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”*. Makassar: CV Tohar Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armia, & Ardian, Z. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1), 10–16. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/1331>
- Azhari, H., Susanti, D., Sulastri, R., Ismiati, I., Yuliandara, D., & Reni. (2024). Impelementasi Kurikulum Merdeka Dalam Penerapan Seni Budaya Lokal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 16–25.
- Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 18–31. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1717>
- Haryanto, Y. H. S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Irawan, A., Permana, R., & Putra, M. R. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Aksara Minang Di Sdn 01 Patamuan Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 26(2), 12–21.
- Isroani, F., & Aziz, S. (2022). Pengaruh Media Google Classroom Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 221–227. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v5i1.3113>
- Jamila, S. H. (2023). Pengembangan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Tafhim Al-’Ilmi: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 14(2), 292–309. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v14i2.6316>

- Kemendikbud. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1401–1414.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- 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>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jakarta*, 4(1), 12–17.
- Purnama, D. N., & Alfarisa, F. (2020). Karakteristik Butir Soal Try Out Teori Kejuruan Akuntansi Smk Berdasarkan Teori Tes Klasik Dan Teori Respons Butir. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 36–46. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31457>
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Saifulloh, M. A. (2020). Penerapan Media Augmented Reality (Ar) Pada Proses Pembelajaran Bidang Teknik. *Jurnal JKPTB*, 6(2), 10–17.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Simanjuntak, E. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SD

Negeri 030355 Parratusan. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 11(3), 269-278.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>

Tamba, R., & Wahyuni, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PALIRABER (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas Iv Sdn 101775 Sampali TA 2019/2020. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 10(4), 244-255.

Tatahue, Kenny Geraldo; Parinsi, Mario Tulenan; Mewengkang, A. (2023). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 3 Nomor 3, Juni 2023. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(April), 300–307.

Wati, D. H., Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.339>

Winaryati, E. (2021). Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com