

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017) 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4(1), p. 35.
- Anshori, S. (2018) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*, 1(1), pp. 88–100.
- Arfizal, R. *et al.* (2023) 'Pengembangan Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Ar Sebagai Pendukung Kegiatan Matrikulasi Ikip Pgri Pontianak', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), pp. 26–34.
- Budi, A.S. (2022) 'Keefektifan Pendekatan Bridging Analogy Terhadap Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sd', *Jurnal Unissula*, pp. 794–805.
- Cahyadi, A. (2021) *Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia, Sustainability* (Switzerland).
- Cronbach, L.J. (1951) 'Coefficient alpha and the internal structure of tests', *Psychometrika*, 16(3), pp. 297–334.
- Dama Ramadhan, P., Triayudi, A. and Tamara Aldisa, R. (2023) 'Animasi Sinematik Dinosaurus Secara 3D Menggunakan Blender dengan Metode Pose to Pose', *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), pp. 1100–1107.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org>
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Jakarta.
- Ginting, S.L., Ginting, Y.R. and Aditama, W. (2017) 'Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android', *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(13), pp. 1–14.
- Hansun, S., Kristanda, M. B., & Saputra, M. W. (2018). *Pemrograman Android Dengan Android Studio Ide*. Yogyakarta.
- Haekal, Z.A.T. (2021) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI INSTALASI JARINGAN KOMPUTER', p. 6.
- Indarwati, I., Mutakkin, A. and Bantala, A.P. (2016) *Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi*.
- Kafilahudin, F.A. and Akbar, M. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality', *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), pp. 31–40.

- KHOTIMAH, N. (2023) 'Penerapan Model Pembelajaran Sdl (Self Directed Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa', *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), pp. 370–383.
- Mesra, R. (2023) *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Mutaqin, R. et al (2025) 'Perancangan Augmented Reality Book Dasar Komputer pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TKJT 2 di SMK NEGERI 1 PANDEGLANG', *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7, pp. 25–40.
- Prasetia, R., Hidayat, E.W. and Shofa, R.N. (2018) 'Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android', *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4 Nomor 3, pp. 478–487.
- Prasetyo, R.M.M. et al. (2021) 'Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle', *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), pp. 103–111.
- Purwoko, A.A. et al. (2020) 'Analisis Peluang Pengembangan Model Pembelajaran Kimia Berbasis STEM Pada Siswa SMA Se-Kota Mataram', *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), pp. 200–205.
- Putra, D.W.T. and Andriani, R. (2019) 'Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD', *Jurnal TeknolIf*, 7(1), p. 32.
- Resti, N. et al. (2024) 'Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan', *Biodik*, 10(2), pp. 238–248.
- Saca, A. (2021) 'Penerapan Marker-Based Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya', *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(1), p. 33.
- Sapriyah (2019) 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), pp. 470–477.
- Sarahono, F.R. et al. (2024) 'Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), pp. 218–224.
- Saraswati, I.D.A.I., Putra, I.M.A.W. and Gunawan, I.M.A.O. (2023) 'Pengembangan Media Edukasi Pengenalan Profesi Bagi PAUD Melalui Augmented Reality Menggunakan Assemblr', *Jurnal Informasi & Teknologi*, 5(4), pp. 348–357.
- Sari et al. (2019) 'Modul MEDIA PEMBELAJARAN', *Universitas Islam Negeri*

Sunan Gunung Djati Bandung, pp. 2013–2015.

Setiawan, A. *et al.* (2021) 'Jika | 228 Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Magic Book Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Perangkat Keras Komputer', *Jika*, ISSN, pp. 2722–2713.

Sriadhi (2019) 'Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif', (July).

Sugerman, Hasan and Mawardi, A. (2022) 'Pengaruh Model Self-Directed Learning di Era Merdeka Belajar terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa SMAN 1 Dompu', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), pp. 151–159.

Suriyanto, D.F. *et al.* (2023) 'PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi', *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 57–63.

Susanto, E.S. *et al.* (2022) 'Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Ar (Augmented Reality)', *Jurnal Mnemonic*, 5(1), pp. 64–71.

Susena, I.K. *et al.* (2014) 'AUGMENTED REALITY BOOK Permainan Tradisional “ Bali ”', 3, pp. 429–438.

Syahputra, R. (2020) 'Rancang Bangun Sistem Virtual Tour 360O Berbasis Web Sebagai Strategi Bisnis Baru Pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru', *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* [Preprint].

Syahputri, A.Z., Fallenia, F. Della and Syafitri, R. (2023) 'Kerangka berfikir penelitian kuantitatif', *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), pp. 160–166.

Wibowo, R.A. (2017) 'Pengembangan Magic Book Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 2 Lamongan', (69).

Wulandari, T., Ikhtiono, G. and Asmahasanah, S. (2021) 'Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pai Pada Masa Pandemi', *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 8(1), pp. 12–22.

Yusup, A, H. *et al.* (2023) 'Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial', *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), pp. 1–13.