

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arsyad, M. (2021). Teori belajar dan peran guru pada pendidikan di era revolusi industri 4.0. In *Lambung Mangkurat University Press*.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- aroini, D., & Alfiana, R. (2022). *Kebutuhan Buku Ajar dalam Pembelajaran yang Menuntut Visualisasi dan Keterlibatan Aktif Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(1), 75-88.
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Kamelia. (2020). *Tantangan Pendidikan di Era Industri 4.0: Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(2), 123-135.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kusuma, A., Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2023). Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran Informatika: Pentingnya Memahami Konsep Teknologi. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(3), 150-162.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, & Gusmamel Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 1(28), 245–259. <https://jurnaledu.com/index.php/je>
- Nur Isa, W., Antoni Musril, H., & Zahrati, W. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Berbasis *Magic book*. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 6(1), 1–13. <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purwaningsih, R., Sari, A., & Hidayati, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Implementasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(4), 200-215.
- Pristiwanti, A., Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2022). *Pendidikan di Era Digital: Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-58.
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). 840-2562-1-Pb. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/840/350>
- Ramdani, M. (2022). Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Siswa dalam Materi Teknologi Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(2), 90-102.
- Rohmah, N., & Sutiarso, S. (2020). Dampak Keterbatasan Sumber Belajar terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55-67.

- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sriadhi. (2018). INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. *Pendidikan TIK, Universitas Negeri Medan*.
- Syifaul Fuada, & Nur Azizah. (2023). Penggunaan Augmented Reality di Google Chrome Android Sebagai Media Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 9(1), 56–64.
<https://doi.org/10.32528/jpmi.v9i1.550>
- Urnika, R. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 201-210.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173–181.
<https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>