

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Alfarizi, S., and A. Prapanca. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran 3D Di SMKN 2 Surabaya." *IT-Edu: Jurnal Information Technology* 05(No. 2):693–701.
- Anugrah, Kresna Warta, and Ari Nurul Alfian. (2020). "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Komponen Utama Mesin Mobil Berbasis Android." *Jurnal Mahasiswa Bina Insani* 5(1):21–32.
- Arena, Fabio, Mario Collotta, Giovanni Pau, and Francesco Termine. (2022). "An Overview of Augmented Reality." *Computers* 11(2). doi: 10.3390/computers11020028.
- Ashari, Sri Ayu, Hermila A, and Abdul Muis Mappalotteng. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality." *Jambura Journal of Informatics* 4(2):82–93. doi: 10.37905/jji.v4i2.16448.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3(1):57. doi: 10.21009/1.03108.
- Bitu, Yuliana Sesi, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, Nova Supriyedi Patty, Program Studi Pgpaud, Kec Loura, Kabupaten Sumba, Barat Daya, and Nusa Tenggara Timur. (2024). "PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran Interaktif Merupakan Pendekatan Yang Mengintegrasikan Penggunaan Teknologi Dan Metode Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Belajar M." 5(2):193–98.
- Burhan Rubai Wijaya, M., and Abdur A. Rohman Robbani. (2024). "Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dan Augmented Reality (AR) Terhadap Penguasaan Capaian Kompetensi Sistem Starter Untuk Siswa SMK." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10(17):481–93.
- Burhanudin, Ahmad. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem." (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan*

Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta) 2–3.

- Erdoğan, Beril. (2007). “No TitleЫВМЫВМЫВ.” *Ятыатат* ы12у(235):245.
- Fanny, Arif Mahya. (2020). “Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pendidikan Dasar: ‘Tinjauan Kritis Dan Implikasinya.’” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20(1):66–73. doi: 10.30651/didaktis.v20i1.4464.
- Firmadani, Fifit. (2020). “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1):93–97.
- Hermawan, Hellik, Retno Waluyo, and Muhammad Ichsan. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality.” *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)* 1(01):1–7. doi: 10.35970/jinita.v1i01.88.
- Jais, Ahmad. (2019). “Sabilarrsyad Vol. IV No. 01 Januari-Juni 2019 Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Ahmad Jais.” *Sabilarryad* IV(01):113–23.
- Lase, Delipiter. (2016). “Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Education.” *Journal Sunderman* 1(1):28–43.
- Maulana, Iwan, Nunuk Suryani, and Asrowi Asrowi. (2019). “Augmented Reality: Solusi Pembelajaran IPA Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Proceedings of The ICECRS* 2(1):19–26. doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2399.
- Nabila, Nadania Intan, Syarif Sumantri, Linda Zakiah, Jl Rawamangun Muka Raya No, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, and Daerah Khusus. (2024). “Pengembangan Multimedia Interaktif AR ‘TereDaman’ Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknodik* 28:41–52.
- Nisfatun Nuroifah. (2010). “Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri Dawarblandong Mojokerto.” 1–10.
- Novita Pramida Sari, Menrisal Menrisal, and Astri Indah Juwita. (2023). “Praktikalitas Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(2):210–18. doi: 10.54259/diajar.v2i2.1532.
- Nuraini, Listia, and Dwi Ratnawati. (2021). “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengembangan Bahan Ajar Materi Komputer

- Jaringan.” *Jurnal Edukasi Elektro* 5(2):111–19. doi: 10.21831/jee.v5i2.43517.
- Putri, Melanie. (2025). “Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII.” *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2(2):103–12.
- Rika Widianita, Dkk. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Berbasis Android.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII(I):1–19.
- Riyan, Muhamad. (2021). “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi.” *Diksi* 29(2):205–16. doi: 10.21831/diksi.v29i2.36614.
- Rizky Satria, Pia Adiprima, Wulan Kandi Sekar, and Tracey Yani Harjatanaya. (2022). “Projek Penguatan.” *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* 138.
- Rosa, Novrita Mulya, and Anik Pujiati. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6(3):175–83. doi: 10.30998/formatif.v6i3.990.
- Saleh & Syahrudin, Dkk. 2023. “Media Pembelajaran.” 1–77.
- Santika, Vera, and Guspatni. (2024). “Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Terintegrasi Augmented Reality Pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMA/MA.” *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* 4(2):969–76. doi: 10.52562/biochephy.v4i2.1361.
- Santika, Villa, and Prima Ratna Sari. (2019). “Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Pascasarjana FKIP UNS Surakarta.” (October 2019).
- Sehan Rifky, Et. a. (2014). “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi.” *Prosiding Seminar Nasional* 33–40.
- SHELEMO, ASMAMAW ALEMAYEHU. 2023. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI MODEL ATOM SKRIPSI Diajukan” *Nucl. Phys.* 13(1):104–16.
- Sidik, D. F., and Y. A. Gerhana. (2023). “Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Augmented Reality Pada Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah”

Jurnal Abdimas Peradaban 4(1):71–90.

Sukardjo, Moch., Robinson Situmorang, Annis Kandriasari, Marsofiyati, Stephanus Turibus Rahmat, and Luh Putu Putrini Mahadewi. (2024). “Examining the Effectiveness of Augmented Reality-Based Practical Models in Electropneumatic Education in Vocational High Schools.” *Jurnal Edutech Undiksha* 12(2):224–31. doi: 10.23887/jeu.v12i2.75021.

Sungkono, Sugeng, Vepi Apiati, and Satya Santika. (2022). “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Teknologi Augmented Reality Merupakan Langsung Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika.” 11(September).

Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni. (2020). “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.” *Umsida* 1(1):1–17.

Syukur*, Mighfar, and Ahmad Fuad Masduqi. (2014). “INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.” 2014.

Welli, Andika Pitra, Adlia Alfitriani, and Regina Ade Darman. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Berbasis Android.” *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)* 2(2):63–69. doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.261.

Winatra, Ayub, Sunardi Sunardi, Rizaldy Khair, Iswandi Idris, and Asri Santosa. (2019). “Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android.” *Jurnal Teknologi Informasi* 3(2):212. doi: 10.36294/jurti.v3i2.1217.

Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, and Sri Sundari. (2021). “Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa.” *Journal of Telenursing (JOTING)* 3(2):538–45. doi: 10.31539/joting.v3i2.2561.