

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/Jji.V4i2.16448>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Devianti, R., Ningrum, S., Kencana, R., Siswanto, I., & Amalia, N. (2023). Parenting Anak Berkualitas di Generasi Alpha. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 88–96. <https://doi.org/10.51544/Sentra.V2i2.4236>
- Dina, R., Mardiani, Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/Jgt.V4i1.344>
- Elvera., & Astarina, Y. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Ikapi.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. in *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 2).
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Hajaroh, Siti., R. (2021). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *Abdimas: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i1.909>
- Hidayat, T., Siddiq, M. J., & Jayasri, S. (2024). Dampak Augmented Reality dalam Media Pembelajaran Pada Tingkat Pendidikan Atas Taufik. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 13(2), 111–119.

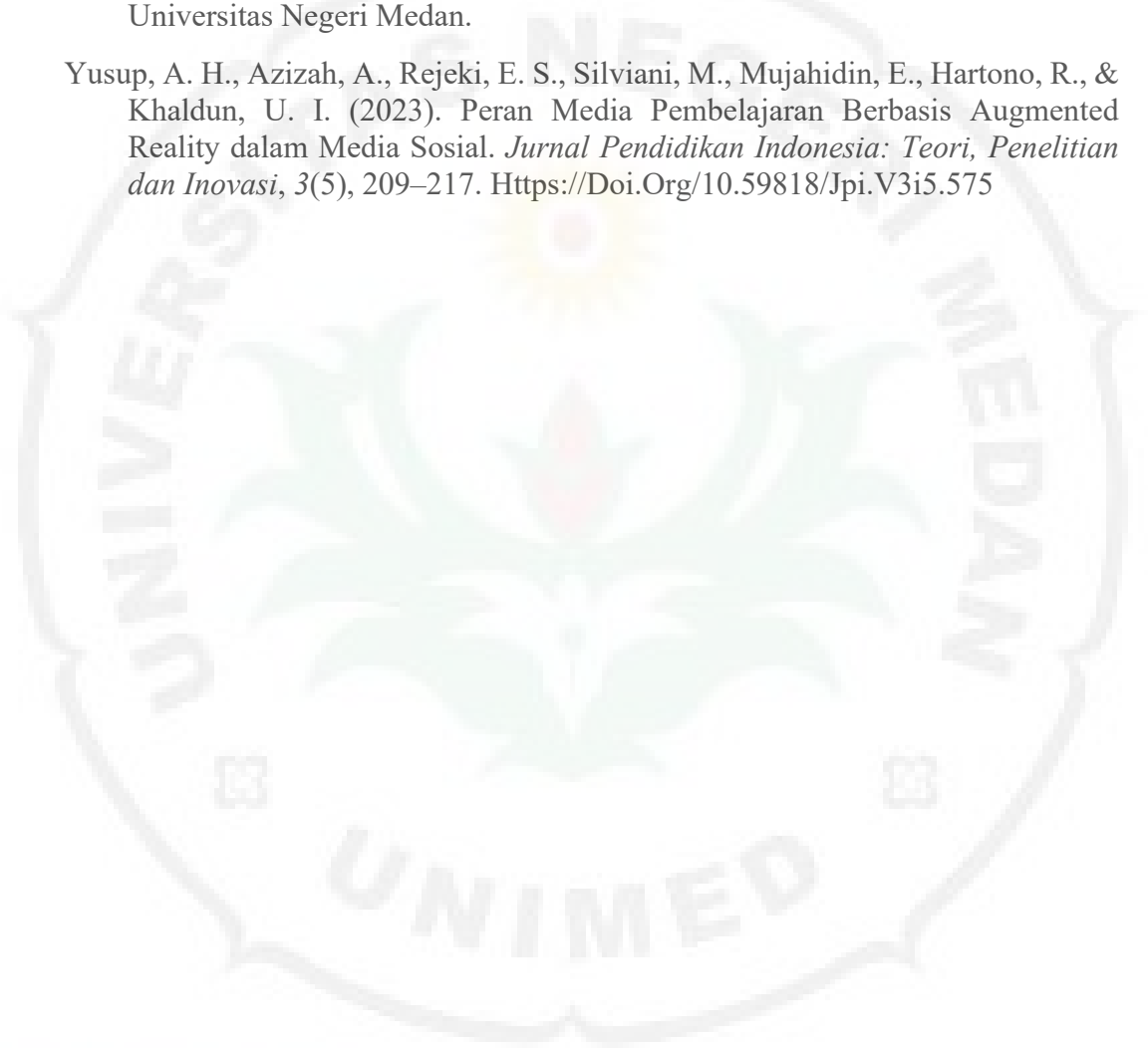
- Ismayanti, Ekawati, S., & Kasma, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Dasar Elektronika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Palopo. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 121–133.
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo: Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40.
- Madijono, S. (2010). *Memelihara Pancaindra*. Jakarta Barat: Cv. Pamularsih.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal Bionatural*, 11(1), 76–83. <https://doi.org/https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>
- Nurdiana, N., Hasiyati, H., Marsono, M., & Fakhrudin, W. (2020). *Panduan Penggunaan Augmented Reality*. BP Paud Dikmas D.I Yogyakarta. <https://repositori.kemdikbud.go.id/21450/>
- Nyoman, N., Kristanti, D., & Sujana, I. W. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam*. 6(2), 202–213.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan [Innovative Research And Development (R&D) in Education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rachmawati, D. A., Erita, Taihuttu, S. M., Lekitoo, J. N., Annisa, Sarmidi, Marzuki, Permana, R., Sa'diyah, H., Mindaudah, & Yulianti, A. (2025). *Media Pembelajaran*. Padang: CV Gita Lentera.
- Restika, A. P., Nirwana, H., & Asriyadi. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan Komponen Total Station. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (Sntei)*, 1(2), 208–214.
- Rizky, A., Andriana, E., & Syachruraji, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Sistem Pernafasan Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Serdang Kulon IV. *Journal Geej*, 11(1), 161–170.

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Saleh, M. S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis digital* (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Salsabila, A., & Putra, A. K. (2024). Visualisasi Proses Vulkanisme Melalui Media Pembelajaran Animasi Berbasis Augmented Reality sebagai Media Digital Geografi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 234–248. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V7i2.3296>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V18i1.4266>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Silaen, E. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SDN 064973 Bhayangkara TA 2021/2022* (Skripsi). Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/52083/>
- Somadayo, S., Jamil, M., & Karim, K. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR). *Journal of Education Research*, 3(1), 562–569.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusuf, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Pamekasan: IAIN Madura Press.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Waliyansyah, R. R., Dewanto, F. M., Dewanto, F. M., Ridwan, I. N., & Ridwan, I. N. (2021). Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan (Pewandakan) dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Techsi - Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1-23.

Wartoyo, B. P., Agung, M., & Arifin, A. M. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. Mojokerto: PT Intense Mojokerto Bintang Sembilan.

Yusnadi, Simaremare, Nasrun, A., Gultom, I., Barorah, N., Handayani, S. M., & Marbun, Sariana Simanjuntak, I. M. (2023). *Ilmu Pendidikan*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/Jpi.V3i5.575>



THE
Character Building
UNIVERSITY