

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, P. S., Usman, H. (2008). Metodologi Penelitian Sosial. *Indonesia : Bumi Aksara*.
- Amamah, H. (2016). *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mapel Al-Qur'an Hadis Materi Surat Al-Bayyinah Melalui Penerapan Metode Drill Kelas VI MI Nashriyah Mranggen Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Apri, M. I. Z., & Yakin, H. H. (2021). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v1i1.8>
- Ar Rasikh. (2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1), 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>
- Ariskasari, D., & P. D. D. (2019). Pengembangan Model Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Desimal : Jurnal Matematika*, 2((3)), 249–258.
- Burhanudin Ahmad. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika. (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2–3.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Damanik, S. A., Silaban, R., & Nurfajriani. (2024). *Pengembangan Media Mobile Augmented Reality (AR) untuk Siswa Kelas XII SMA pada Materi Senyawa Turunan Alkana*. 13(2), 2203–2216.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.735>
- Dick, W, Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
direktur jendral pendidikan islam. (2022). *Capaian Pembelajaran PAI dan*

Bahasa Arab pada Madrasah.

- Fa'atin, S. (2017). Pembelajaran Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner. *Elementary*, 5(2), 397.
- Farhan Sagara, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID PADA MATERI VIRUS.*
- Fitriani Eka, S., Muhsinah, A., & Dedi, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
- Hake, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Materi Volume Kubus dan Balok di Kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 15–23.
- Ikmal, H., & Setianingrum, S. A. (2018). Strategi Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Al-Qur'an Peserta Didik. *Akademika*, 12(02), 212–223. [https://doi.org/https://doi.org/10.30736/adk.v12i02.180](https://doi.org/10.30736/adk.v12i02.180)
- Ilmawan Mustaqim. (2016). “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(02), 180.
- Jaya, S. A. F. (2019). Al-Qur'an Dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam. *Jurnal Indo-Islamika*, 9(2), 204–216. <https://doi.org/10.15408/idi.v9i2.17542>
- Joefrie Yuri Y dan Anshori Yusuf. (2011). Teknologi Augmented Reality. *2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (ICCUBEA)*, 31(June), 36–48.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.69>
- Kurniasih, D. (2022). Pembelajaran Al- Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Pada MIS Nurul Iman BD Makmur. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2, 81–88.
- Laila, M. E. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOL-AR (SOLAR SYSTEM AUGMENTED REALITY) PADA MUATAN Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh.*
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema

- Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- melinda, tizsa rizky. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Komputer Bermuatan Augmented Reality untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1((1)), 36–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Mustaqim Ilmawan. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Najih, M. (2017). Tafsir Surat Al-Qa>Ri'ah (Studi Analisis Tafsir Al-Mis{Ba>H} Karya M. Quraish Shihab dan Tafsir Al-Azha>R Karya Hamka). In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Nastiar, M. A. (2023). Unsur Balaghah Dalam Surah Al-Qari ' ah (Telaah Kitab Shafwah al-Tafasir). *Jurnal Ilmu Agama*, 24(1), 1–19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jia.v23i2.15064>
- nugrohadhi suptono dan Muchamad Taufiq Anwar. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(no.1), 77–80.
- Ossy, W. D. E., Zaini, T., & Bahri, B. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(8), 122–131.
- Pakpahan, A. fernando. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah. (Medan: Yayasan

Kita Menulis).

- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, 5, 97–115.
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 1693–4024.
- Putra, P., & Syafrudin, S. (2020). Scramble Learning Model to Improve the Ability Reading the Quran in Elementary School/Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.332>
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. (2020). *Augmented Reality Based Learning Media In Fotosynthesis Material. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 5(1).
- Rofi'ah, I. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V-A PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA DI MIN 2 KOTA SURABAYA*.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, E. (2016). Augmented Reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar. *INFOTECH Journal*, 1.
- Saputro, R.E., Surya, D. . (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2).
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK, Fakultas Teknik*, 20.
- SIMAMORA, S. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Siti Mu'arofa, M. M. M. (2018). Penerapan Metode Peer Lessons Dalam Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Roudlotul Mustarsyidin Bakalan. *Jurnal Mafhum, Volume 3 Nomor 2, November 2018*, 3(November), 251–266.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Yuliono, T., Sarwanto, & R. P. (2018). Keefektifan media pembelajaran Augmented Reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.