

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47.
- Aristawati, N., Wayan Sadia, I., & I A R Sudiarmika, A. A. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Belajar Fisika Siswa Sma. *Jppf*, 8(1), 2599–2554.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Budiyanto, A., Kusumaningsih, W., & Rahmawati, N. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi Dan Ttw Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Berbantu Macromedia Flash. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 202–212.
- Dewi, K., & Syahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIH I3S)*, 1(10), 1077–1089.
- Emmanuel, B., T. Maureen, N., & Wonu, N. (2020). Detection of Non-Normality in Data Sets and Comparison between Different Normality Tests. *Asian Journal of Probability and Statistics*, 5(4), 1–20.
- Fakhrah, F., Muhibbuddin, M., & Sarong, M. A. (2017). (2016). *Fakhrah, F., Muhibbuddin, M., & Sarong, M. A. (2017). Peningkatan pemahaman konsep siswa materi pengklasifikasian phylum arthropoda melalui model pembelajaran langsung (direct instruction). BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 2(2), 9. 2(2), 1–23.
- Fauziyyah, N. (2019). the Potential of Augmented Reality To Transform Education Into Smart Education: Sebuah Review. *JURNAL PAKAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*,
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi

- Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (JL-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Fetty Setiawati, & Melva Zainil. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang dengan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(5), 159–171.
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Adi Wibowo, S. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 276–282.
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
- Inayah, Hardianti, R. D., & Pamelasari, S. D. (2023). Explora Cell: Modul Terintegrasi Augmented Reality Materi Organel Sel untuk Menunjang Kualitas Pembelajaran IPA SMP. ... *Seminar Nasional IPA*, 125–132.
- Isatunada, A., Indriyani, S., & Dewi, N. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality. *Seminar Nasional IPA XIII*, 649–659.
- Junaid, M., Anggraini, R., & Fisika UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di SMPN 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(1).
- Kurniawan, I. K., Parmiti, D., & Kusmariyatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80.
- Heliavia, L. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232.
- Mallu, S., & Z, U. I. (2023). *Problem-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*.
- Mayasari, A., Arifudin, O., Juliawati, E., & Sabili Bandung, S. (2022). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 2).

- Mayer, R. E. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (toc only). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 31–48.
- Monita, T., Dewi Sari, R., Randikai, M., & Ibrahim, A. (2019). Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa/i terhadap Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 34–38.
- Nandyanto, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak pada Materi Model Atom. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 756–760.
- Nisa, K., Nursyahidah, F., Saputra, H. J., & Junaidi, A. (2023). Model Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 948–955.
- Novanto, W. A., Reffiane, F., & Karsono. (2022). Penerapan Model Pbl Berbantu Media Interaktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Iiib Sd Supriyadi Semarang. *Praniti Jurnal Pendidikan, Bahasa, & Sastra*, 2(1), 61–68.
- Novitasari, D., Widyaningsih, S. W., & Sebayang, S. R. B. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Manokwari melalui Pembelajaran Online. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 39–57.
- Prasetyo, F. Y., Sutarman, & Diwandari, S. (2024). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 935–943.
- Puspitasari, L., Astuti, B., & Masturi, M. (2020). Penerapan Project Based Learning (PjBL) Terbimbing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa pada Konsep Momentum, Impuls, dan Tumbukan. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 69.
- Karimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63.
- Rahmadani, R. (2019). (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). In *Lantanida Journal* (Vol. 7, Issue 1).
- Rerung, N., Sinon, I. L. S., Widyaningsih, W., Pendidikan Fisika, P., Unipa, F., Salju, J. G., Manokwari, A., & Barat, P. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha Dan Energi*.
- Riska Dewi, L., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika

- Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376.
- Rizal, M. R., Fari Katul Fikriah, & Husni Hidayat. (2023). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83.
- Rusliyawati, L. R., Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95.
- Saleh dan Syahrudin, (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Shandy, A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Augmented Reality Untuk Mendorong Pemahaman Konsep Spldv. *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika (JIM)*, 1(3), 105–114.
- Sudaryanto, M. A. (2019). Aplikasi Pengenalan Fauna yang Dilindungi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *J-Intech*, 6(02), 194–201.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assembler Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Jurnal Guru Inovatif*, 1–13.
- Suhendar, U., & Ekayanti, A. (2018). *DJPP Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa* (Vol. 6).
- Sumartini, T. S. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 1–7.
- Susanti, S., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sd Kelas V Kota Bandung Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Siklus Air. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 821–828.
- Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 285–291.
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024a). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman

- Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(January 2024), 8096–8102.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024b). Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8.
- Trianggono, M. M. (2017). Analisis Kausalitas Pemahaman Konsep Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(1), 1.
- Wathon, (2019). (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), 9–24.
- Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63.
- Wulan, E. P. S. (2021). Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–53.
- Yuliasari, R., & Samsudin, A. (2023). Penerapan Model Mind Mapping Untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary ...*, 2(1), 88–95.
- Yusuf, R. (2020). Evaluasi pembelajaran di era digital. In *Jakarta: Kencana*.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.