

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2020). *Variabel Belajar (kompilasi Konsep)*. Medan. CV Pusdikra Mitra Jaya
- 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>
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2022). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124–133.
- Arifitama, Budi. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP Kelas VIII dengan tema proklamasi kemerdekaan Indonesia. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Budi Arifitama, 2017, “Panduan Mudah Membuat Augmented Reality”, Hal 1, Yogyakarta, Penerbit ANDI.
- 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>
- 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>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). "Augmented Reality Teaching and Learning." *Educational Technology*.
- Eka Purnama Sari. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 9-Oct-2020.
- Fitriyah, L., & Nasobi, N. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*.

- Gabriela Kiryakova, Nadezhda Angelova, And Lina Yordanova, "The Potential Of Augmented Reality To Transform Education Into Smart Education" 7, No. 3 (N.D.): 559
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Ii, B. A. B., Belajar, A. M., & Belajar, P. M. (2016). *Syarifan Nurjan, Psikologi Belajar*, (Ponorogo: Wade Group, 2016), Hal 151. Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), Hal 64.
- Ilmawa Mustaqim. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro* [Vol 1, No 1](#).
- Irawan, A., Permana, R., & Putra, M. R. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Aksara Minang Di Sdn 01 Patamuan Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 26(2), 12–21.
- Joan Rizki Amelia; Erwin Erlangga, S. P., M. P. (2023). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 01 Semarang. *Eskripsi.Usm*, 9–21.
- Kasim, M. H., Imtiyaz, M. F., Nur, S., Abdul, A., & Rohim, A. A. (2024). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2), 769–780.
- Kompri. 2018. Motivasi pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran Ips (Teori Dan Praktik)*. 1–198.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Puspitasari, L., Pradana, H. P., & Hasanah, H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126.
- Rahmad, Fauzan. (2023). Indonesia posisi ke-4 dunia paling banyak pengguna HP. Diakses 15, Oktober 2023. <https://teknologi.espos.id/indonesia-posisi-ke-4-dunia-paling-banyak-pengguna-hp-1768104>
- Rofi'i, A., Suhandi Saputra, D., Afriyuni Yonanda, D., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344–350. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Syamsudin, A. S., & Chusna, C. (2022). Dilemma Between the Use of Augmented Reality and the Influence of Work in Learning. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.22373/cj.v6i1.11850>
- Turistyanto, D., Sumarni, W., & Kasmui, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book Versi Android pada Materi Hidrokarbon. *Proceeding*.
- Uno, Hamzah B. 2015. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Waliyuddin, D. S., & Sulisworo, D. (2022). Tes Instrumen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Keterampilan Literasi Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 47- 52.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Wina Sanjaya. (2015). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Yasin Efendi, Trinugi Wira H, And Elvin Khoirunnisa. 2016. Penerapan Teknologi Ar (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Albarokah,” *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi* 9, No. 1. Diakses 23 Februari 2023
<https://Journal.Uinjkt.Ac.Id/Index.Php/Sisteminformasi/Article/Viewfile/2962/2313>

