

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan. 2006. Reproduksi dan Embriologi. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Aisyah Herlina Arrum, S. F. (2020). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR). 4(1), 1-10.
- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. 2014. Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariadie Chandra Nugraha, K. H. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 05, No. 2, November 2021, 138-147. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Ariatama, S., Mona Adha, M., Tosy Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi*.
- Arifitama, Budi. 2017. Panduan Mudah Membuat Augmented Reality. Yogyakarta; Penerbit ANDI.
- Arrum, A., & Fuada, S. (n.d.). *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)*.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmaja, N. J. (2018). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3d Harmoni dalam ekosistem Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Android. 1-12.
- Atut, R., & Patonah, S. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V Sdn Bugangan 01*. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Bambang Getty Nirwanto, M. I. (2021). Media Puzzle Berbantu *Augmented Reality* pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275-283. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Blender Foundation. 2002. Blender. Online di; <https://www.blender.org/about/>. (diakses 13 Juli 2018)
- Dina Siti Logayah, A. B. (2023). Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

JURNAL BASICEDU, 7(1), 326 - 338. doi:
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>

- Dwi Agus Pranata, J. S. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Kelas Vii Di Smp Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah Methoda*, 332-336. doi: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol13No3.pp332-336>
- Elektro, J., Chandra Nugraha, A., Bachmid, K., Rahmawati, K., Putri, N., Raihan, A., . . . Rahmat, A. (2021). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar*. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Halimah, N. N. (2021). Pengembangan Puzzle Berbasis *Augmented Reality* untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Peserta didik Kelas 4 SD IT. *Puzzle Based On Augmented Reality For Planting Pancasila Values In Class 4 Primary School Of*, 495-507.
- Juanda, N., & Atmaja, D. (2018). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3d Harmoni dalam ekosistem Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android*.
- Karim, Abdul H. Ahmad. 2007. Media Pembelajaran. Makassar; Penerbit UNM. Kasmadi dan Siti Sunariah, Nia. 2014. Panduan Modern Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA.
- Mardiki Supriadi, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. 3, 578-581. doi:10.30865/komik.v3i1.1662
- Marshamda Alfa Amaria, M. A. (2023). HistorIndo: Menjelajahi Warisan Historis Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Platform Pembelajaran Virtual Reality. *PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial*, 90-98.
- Maya Nurani Faiza, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Peserta didik. *JURNAL BASICEDU*, 8686 – 8694. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Nifta, O., & Halimah, N. (n.d.). *Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Peserta didik Kelas 4 SD IT*.
- Piotrowski, C. (n.d.). *Virtual Reality Research: A Bibliometric Analysis of the Contemporary Mental Health Literature*.
- Priyo Estu Widodo, K. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Peserta Didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6598-6606.

- Ranida Seviana, F. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Harmoni dalam ekosistem. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198-208. doi:10.29408/geodika.v6i2.6122
- Retrieved from <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk>
- Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Rospita Atut, S. P. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis *Augmented Reality*. Pada Materi Siklus Air Kelas V Sdn Bugangan 01, 3(1), 263-274. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Sahabuddin. 2007. Mengajar dan Belajar. Makassar: Penerbit UNM. Sanjaya, Wina. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Siti Sahronih, Z. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EduGame *Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(2), 128-133. doi:10.38204/tematik.v9i2.1059
- Syarif Sumantri, Mohamad. 2015. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tirtarahardja, Umar dan La Sulo, S.L. 2010. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. 2011. Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trojan, Ondřej. 2018. Multiplayer mobile game development using augmented reality. India: Packt Publishing
- Usmaedi, P. Y. (2020). pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *augmented reality* dalam meningkatkan proses pengajaran peserta didik sekolah dasar. *Volume 6, No. 2, December 2020, pp. 489-499*, 6(2), 489-498. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Yessy Asri, M. J. (2021). Pelatihan Pembelajaran Kewarganegaraan Untuk Guru Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dan *Augmented Reality*. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 3(2), 177 - 191. doi: <https://doi.org/10.33322/terang.v3i2.1069>
- Yulia Khusnul Hamidiyah, Y. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Keragaman Rumah Adat*, 8(5), 928-938.