

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., dkk. (2021). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Y. (2020). *Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran abad 21*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Carolina, Y. D. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16
- Dalimunthe, R., Affandi, M., & Suryanto, T. (2021). *Model pengembangan pembelajaran ADDIE*. Bandung: Cendekia Press.
- Fatma, Y., Salim, A., & Hayami, R. (2021). Augmented reality berbasis Android sebagai media pembelajaran sistem tata surya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(1), 56–66.
- Hartanto, Y. (2022). Peningkatan minat belajar IPA melalui media visual interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 45–52.
- Hidayat, A. (2021). *Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khalil, M., dkk. (2020). *Evaluasi produk pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media augmented reality Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(2), 110–120.
- Miarso, Y. (2020). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Munir, M. (2021). *Multimedia dalam pembelajaran interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Nur, A. (2020). *Modul tata surya untuk sekolah dasar*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Nurhayati, S. (2019). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 55–62.
- Pratama, D. (2021). *Simulasi medis berbasis AR dalam pendidikan kesehatan*. Jakarta: BioEdu Press.

- Purnama, D., & Sari, A. (2024). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67-73.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2019). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahmawati, N. (2022). Metode R&D dalam pengembangan produk pembelajaran. Malang: Literasi Nusantara.
- Rahmawati, D., & Pranoto, Y. (2020). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 123–132.
- Ranida, S., Risyida, F., & Atmoko, R. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan*, 4(2), 75–84.
- Riduwan. (2018). Metode dan teknik menyusun proposal penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sadewo, A. P., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi augmented reality terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta di era digital. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(3), 21–30.
- Sadiman, A. S., & Arief, S. (2016). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Samani, M., & Hariyanto. (2021). Konsep dan strategi pembelajaran. Surabaya: Unesa Press.
- Setiawan, R. (2019). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Bandung: Cendekia Press.
- Sirait, A., & Apriyani, N. (2021). Hubungan minat belajar dengan prestasi akademik siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Sirait. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika pada kelas VIII di SMP Negeri 160 Jakarta. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kombinasi (mix methods). Bandung: Alfabeta.

- Sudjana, D. (2021). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, D. (2020). *Penggunaan augmented reality dalam dunia pendidikan*. Surabaya: Citra Edu.
- Suryani, N. (2018). Hubungan minat belajar dan waktu belajar terhadap prestasi belajar biologi siswa kelas VIII SMP Da'wah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 55-63.
- Tri Julianto. (2021). *Evaluasi media pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Vera, I., Darni, R., Hendriyani, Y., Huda, A., & Samala, A. D. (2023). Perancangan media pembelajaran pengenalan sistem tata surya berbasis mobile augmented reality pada mata pelajaran IPA kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 23–34.
- Winkel, W. S. (2019). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiraan, A. (2019). *Motivasi dan minat belajar anak*. Bandung: CV Edukasi.