

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- 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. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Depdiknas. (2006). Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup SD/ MI/ SDLB-SMP/ MTS/ SMPLB-SMA/ MA/ SMALB/ SMK/ MAK. *Jakarta Pusat Telp*, 4, 1–29.
- EDI AFIJA. (2025). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN ASSEMBLER EDU PADA MATERI STRUKTUR LAPISAN BUMI DI SD N 1 RUNDENG*.
- Handira, S. S. D. A. M. I. T. A. A. M. I. A. A. A. N. | M. A. (2024). *LOCAL GENIUS MABELLE PENGUATAN METACOGNITION SKILLS BERBANTUAN AUGMENTED REALITY*. PENERTBIT KBM INDONESIA.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Hidayanti, Purnama, A. Y., & Setyawan, D. N. (2022). *E-MODUL FISIKA BERBASIS MITIGASI BENCANA GEMPA BUMI* (Z. A. Sari (ed.)). CV BUDI UTAMA. https://www.google.co.id/books/edition/E_Modul_Fisika_Berbasis_Mitigasi_Bencana/o0ZOEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Ismayani Ani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*.
- Iwan, F. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaaiswara*.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). Pendidikan Era Digital. *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 628–638.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK*

- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M. P. (2022). *INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN*.
- Rahabav Patrisius. (2023). *METODE PENELITIAN SOSIAL Pedoman Praktis Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Cipta Media Nuusantara.
- Resty Wahyuni, S.Pd., M. H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. umsu press.
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning Second Edition*. United States of America by Cambridge University Press, New York www.cambridge.org.
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science Business Media.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). *Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. m.
- Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Ummu Khairiyah. (2022). *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan*. Nawa Litera Publishing.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>