

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Pengertian, Jenis Dan Tahapan." DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4(3): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agil, Muhammad, Sartika Lina, and Mulani Sitio. 2022. "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-Buahan Berbasis Android." Jurnal Dinamika Informatika 14(2): 105–15. <https://doi.org/10.35315/informatika.v14i2.9199>
- Afwan, Suyani, dan Ardianto. 2020. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah." Jurnal Proceeding Umsurabaya. 97–108. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4813>
- Aulia, Z., & Armianti, A. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Padang Panjang. *Jurnal Ecogen*. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7858>
- Branch, R. M. 2010. Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42. [doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124](https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124).
- Dewi, Mulyani Puspita, and Rahmawati Darussyamsu. 2024. "Meta Analisis Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan LKPD Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8: 17877–83. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Rusdianti, D. P. et al 2025. "Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Indonesian Journal Of Education* 2(3): 347–54. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i3.1416>.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. "Pengertian Media, Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)*1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatdha dan Putra. 2020. "SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Platform Android." *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*. 6(1). <http://jurnal.sar.ac.id/index.php/satin>
- Implementasi

- Fatmawati, et al. 2023. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. *Primary Education Journal* (Pej). 7(1): 20–28. <https://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/article/view/112>
- Fikri, Asyul, and Khairul Umam Syaliman. 2024. “Pengembangan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis Android Sebagai Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Unitek* 17(2): 2580–82. DOI: [10.52072/unitek.v17i2.1120](https://doi.org/10.52072/unitek.v17i2.1120)
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husain, Rusmin et al. 2025. “Kolaborasi Sekolah-Pemerintah Kota Dalam Pengembangan Literasi Siswa Sekolah Dasar School-City Government Collaboration in Developing Elementary School Student Literacy.” *Jurnal Kolaboratif Sains* 8(7): 4111–19. <https://kbbl.web.id/literer>.
- Irma Maria, dkk. 2024. "Penjelajahan Samudra Eropa: Penyebaran Agama , Kekayaan dan Imperialisme." *Journal of Education and Learning Evaluation*. 1(2), 237–241. [doi: 10.57235/arrumman.v1i2.3970](https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.3970)
- Judijanto. L. *al et al.* 2024. *Metodologi Research and Development*. Sepriano & Efitra, Editor. PT Sonpedia publishing Indonesia.
- Khilda Nistrina. 2021. "Penerapan Augmented Reality Dalam Media." *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*. 03. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>
- Kurniawan, Sanora, dan Fatmawati. 2022. "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virtual Museum Airlangga Kota Kediri." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*.1, 273–278. <https://doi.org/10.29407/stains.v1i1.1446>
- Kuwinardi, dkk. 2023. "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di Sma: Sebuah Tinjauan Sistematis." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.6(3),556–563. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19127>
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. 2019. “Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual.” *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 17–28. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Mustaqim. 2020. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Miasari, Rahmalia Syifa et al. 2022. “Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju.” *Jurnal Manajemen*

Pendidikan Al Hadi 2(1): 53.

- Muslim, Ibnu Fiqhan, and Fahmi Salsabila. 2021. Gerakan Literasi Di Kalangan Mahasiswa Sebagai Pengaruh Pembelajaran Daring (Online). *Research and Development Journal Of Education*. 7(2): 424–33. [doi: http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10224](http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10224)
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13(2): 174–83. DOI: [10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525](https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525)
- Muhammad. *al et al.* 2021. Media pembelajaran. sukmawatS, Editor. Tahta Media Group.
- Nugraha, dkk. 2025. "Pembelajaran Literasi Sejarah Memakai Cerita Pendek Historical Literacy Learning Using Short Stories." *Jurnal Pendidikan dan Sastra* 18(1), 93–118. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Stilistika/index>
- Nitasari, Binda, Sri Lastuti, and Muh. Rijalul Akbar. 2025. “Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II Di SDN 18 Dodu Kota Bima.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5(2): 841–53. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1464>
- Noeraeni, Rani et al. 2025. “Pengembangan Literasi Membaca: Strategi Meningkatkan Minat Baca Siswa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 3(4): 194–203. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN>
- Satria dan Prihandoko. 2018. Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Sebatik*. 1–5. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v19i1.88>
- Sugiyono. 2018. “Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.”
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Purnama, & Alfian. 2021. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya." *Jurnal 11*. 6(1), 21–32. *Journal Informatics for Educators and Professionals*. 6 (1): 21-32. [doi: 10.51211/itbi.v6i1.1664](https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664)
- Puspitawati. 2022. "Penggunaan Youtube Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 11(1), 97–107. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.752

- Purnami, Ni Made Ayu, and Ni Kadek Febriani. 2025. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Bali Bilingual School." *Jurnal Education and development Institut* 13(1): 37–40.
- Qorina, Najla, Fina Fakhriyah, and Siti Masfuah. 2025. "Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Global Education* 6(1): 39–50. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i1.3613>
- Ridwan, Zuhajji, dan Andayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran RNA dan RNA." Skripsi, Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20325>
- Muhtarom, Kurniasih, dan Andi. 2020. "Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi." *Jurnal Bihari Ilmu Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*. 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.37058/bjpsis.v3i1.1827>
- Rahmawati, Y. 2025. "Pengaruh Media Augmented Reality Berbasis Narasi Sejarah Terhadap Resiliensi Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X-1 Sman Negeri 1 Balen." *Journal Pendidikan Sejarah*. 16(3), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/71698>
- Rakiyah, S, H Suciawati, and P S Damanik. 2025. "Penggunaan Model Pembelajaran Literasi Kepada Siswa Kelas Iii Sd Mis Al-Khairat." *Jurnal Curere* 9(1): 20–25. <http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/download/1551/996>
- Armiyanti dan Purwanta. 2024. "Universitas Indraprasta Pgri Penguatan Literasi Sejarah Melalui Historical Inquiry: Belajar Dari Singapura." *Journal Of S Sciences & Humanities "Estoria"* 5(1). <https://doi.org/10.30998/je.v5i1.3026>
- Khatimah, Purmintasari, dan Superman. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Mempawah Hilir." *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Sosial*. 4(3), 363–371 <https://jurnal.fipps.upgripnk.ac.id/index.php/Sejarah/article/view/369>
- Wahab. A. et a. 2021. Pembelajaran, Efektivitas, Statistika Pendidikan, Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. "Jurnal Basicedu." 5(2): 1039–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Yuliska, dkk. 2024. "Pengembangan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis Android sebagai Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Unitek*. 17(2), 2580–2582. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:276562036>.

- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 05(02): 3928–36. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wulandari, Virda Putri Novita. 2024. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas 2 SDN Panjer." *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* 3(1): 432–42.
- Yulia, Afifah Dwi, and Rohmah Inayatur. 2025. "Literasi Sebagai Pondasi Masa Depan: Analisis Tantangan dan Solusi di SDN Kolor II. *Jurnal Ilmiah Research Student*" 2(1): 93–103. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3619>