

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani N, dkk. 2021. *Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 38(1), 30-38. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP>.
- Artama Syaputra, dkk. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang : PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Dani H. 2021. *STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB), 7(1), 1-5.
- Dewi, N. S. (2020). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 8 Metro* (Doctoral dissertation, IAIN Metro)
- Dianti H. Setiya, dkk.2025. *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS*. Vol. 19. Hal. 16-28. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTI>
- Hamdani R, Sumbawati M. Sondang. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH SISTEM DIGITAL DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA*. JURNAL IT-EDU, 4(52), 153-161.
- Hutauruk Ahmad Fakhri, dkk.2022. *MEDIA PEMBELAJARAN DAN TIK*. Pematangsiantar : Yayasan Kita Menulis.
- Kamaruddin R, Thahir R. 2021. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA*. Vol.1. Hal. 26.
- Kusuma J. Wijaya, dkk.2023. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Leliavia. 2023. *LITERATURE REVIEW: MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI INOVASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. Jurnal Pengembangan SDM dan Kebijakan Publik, 4(1), 1-12.

- Logayah D. Siti, et al. 2023. *Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol.7. Hal. 327. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Mahdalena, M. (2022). *Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. KINDAI*, 18(2), 332-351
- Masri, dkk. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP*. Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP), 4(3), 209-216.
- Mustaqim I. 2016. *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 13(2), 174-183.
- Pagarra Hamzah,dkk.2022. *MEDIA PEMBELAJARAN*.Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Permana R, et al. 2022. *Penerapan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Peningkatan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. Vol.29. Hal.7. <https://jmi-upiypk.org/ojs>.
- Purba Pratiwi Bernadetta,dkk.2021.*Penelitian Tindakan Kelas*. Deli Serdang : Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Hal.17
- Putra, D. E., Hefni, H., & Erningsih, E. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 8913-8920.
- Rahman, S. (2022, January). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 289-302
- Rahmawati, A. Dhea, dkk. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran “Siar” Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3), 2584-2593.
- Rofi'i, A, dkk. 2023. *Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa*. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(1), 344-350)

- Salmanura F, Hendri N. 2024. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VIII SMP*. Vol.3. Hal. 367. <https://doi.org/10.58578/alldyas.v3i1.2699>.
- Salsabila B, dkk. 2023. *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah*. Journal on Education, 6(1), 856863. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Setiawan, A Hasni. 2021. *STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB), 7(1), 1-5.
- Sidik M. Fauzan,Vivianti. 2021. *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI INSTALASI JARINGAN KOMPUTER*.Vol.8. Hal.18.
- Shoffa Shoffan,dkk.2023.*MEDIA PEMBELAJARAN*.Sumatera Barat : CV. Afasa Pustaka.
- Sulaeman A. Nur Fadillah, dkk. 2024. *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI STRUKTUR KRISTAL*. ATIKANOTO: Journal of Automotive Engineering Education, 1(1), 51-62.
- Sungkono S, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 11(3), 459-470. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>.
- Yusup, A Hidayanti, dkk. 2023. *Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi, 3(5), 209-217.