

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., & Istiqomah, A. 2021. Analisis Muatan Hots dan Kecakapan Abad 21 pada Buku Siswa Kelas V Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 5, nomor 4, 2069–2081.
- Apriliani, Siwi Pawestri. Elvira Husain. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Volume 4, Nomor 4, hal. 202
- Aripin dan Yeni Suryaningsih. 2019. Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis *Android* pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, September 2019, Halaman 47-57 Vol. VIII, No. 2
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashidik. Julian Pratama. Sejati Waluyo. Ika Susanti. 2021. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android* Dengan Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Sebagai Media Pemasaran Produk Pada Haus Coffee, Skanika. Volume 4, No 1, Januari 2021, 51-57
- Bestari Niken. 2022 | 10:15 WIB https://bobo.grid.id/read/083590766/mengenal-Android-penjelasan-sejarah-kelebihan-dan-kelemahannya?page=all#goog_rewarded
- Bungin, Burhan. 2013. Metode penelitian sosial & ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan, publik, komunikasi, manajemen, dan pemasara edisi pertama. Jakarta: kencana prenatal media group
- Cloudeka, Lintasarta. 2023. *Augmented Reality*, Dunia Baru yang Harus Anda Pahami. <https://www.cloudeka.id/id/berita/teknologi/augmented-reality-adalah/>
- Hakim, Andy dan Saiful Amir. 2018. Pengaruh Perasaan, Ketertarikan Dan Keterlibatan Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Pada Sma Paba Binjai. *Visipena Journal*, 9(2), 406–426.
- Hakim, Lukman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan* Vol 20: 59-72
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652
- Ni'am Mughits. 2021, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3d Pada Materi Gerak Lurus Kelas Viii Smp/Mts. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

- Nurhasan, Intan. 2021. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. Al-Fikru.2021.*Jurnal Pendidikan Sains*, 2, e-ISSN 2774-4627 p-ISSN2447-1349
- Purnamasari, Nurna Listya. 2019. Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*. Vol 5 No 1
- Radia, Elvira Hoesein. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- Sanjani, Maulana Akbar. 2020. Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai:Jurnal Ilmiah Dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 6 No. 1 (2020 ISSN : 2621-2676
- Setiawan, Ridwan. 2017. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Pengenalan Sistem Tata Surya. Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan Enam. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syamiluddin. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis *Android* Pada Materi Model Atom. *Skripsi* Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah
- Tegeh, I Made. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*. Vol 11 No 1