

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, D. F., Zulfia Zahro', H., & Primaswara Prasetya, R. (2024). Aplikasi Mobile Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Unity 3d. *jati (JurnalMahasiswaTeknikInformatika)*.<https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10574>
- Ali, Z., Wahyuningsih, D., & Supurwoko, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika SMA *Augmented Reality Video* Berbasis Android pada Materi Pemanasan Global di Kelas XI SMA N 1 Gemolong. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(1), 33.
- Arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, K. B. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek *Augmented Reality*. *JURNAL INTEGRASI*. <https://doi.org/10.30871/ji.v14i1.3985>
- Attalina, C.S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*. <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i1.3865>
- Cahyono, N., & Saputra, R. B. (2023). Pengujian Device dan Blackbox pada Aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Yogyakarta. *Journal of Information System Research (JOSH)*. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3148>
- Desyana, N. (2020). Analisis respon belajar siswa menggunakan taksonomi SOLO materi suhu dan kalor. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 58–62. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41407>
- Felicia, Talita, A. S., & Umniati, N. (2023). Analisis Usability Aplikasi Sambara

- dengan Metode System Usability Scale dan USE Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*.
- Hanifan, h. (2022). *Augmented Reality* Berbasis MarkeBased Sebagai Media pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada buku pembelajaran ipa tingkat Sekolah Dasar Penerbit Insan Cendekia Mandiri Penelitian. *Educacao e Sociedade*.
- Hananto, M, W. Susilo, H, P. Ahmad, S.N. & Rahman, A. (2021). Visualisasi Produk Secara 3D dalam Media Promosi dan Pemesanan Online. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*.
<https://doi.org/10.37823/insight.v3i01.138>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.449>
- Indriani, R & Abidin, Z (2022). Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*.
- Inzoni, I., Sumarni, W., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Karya Seni Mozaik Berbahan Dasar Pasir Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5561>
- I'tikaf, M. A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Karakter: Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584).
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6614>
- Kusuma, T. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Nucl. Phys*.
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan media

- pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*.
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3637>
- Nabila, S. M, Septiani, M., & Fitriani, M. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 9–20.
<https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/primera>
- Nadela, E. A., Permana, N. D., Berlian, M., & Vebrianto, R. (2022). Pembelajaran Augmentasi Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Hakikat Sains Sistematis Literatur Review. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 8(2), 2477–6181.
- Noor, I. F., & Astuti, I. A. (2024). Analisis Efektivitas Markerless Mid Air Vuforia dalam Pembelajaran AR Tata Surya. *Techno.Com*.
<https://doi.org/10.62411/tc.v23i4.11478>
- Nuswantoro, F., Kurniawan, E., & Totti, D. F. (2024). Perbandingan Kualitas Dan Efisiensi Render Antara Eevee Dan Cycles Blender Dalam Film Animasi “Ireng”. *IMAJI*.
- Pradana, P. H. (2024). Penerapan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*.
<https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Pratama, A. J., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literature Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Sekolah Kejuruan. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*.
<https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.135>
- Purnomo, H. Habibti, H. W., & Wibisana, B., (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* . *Journal of SAKIRA (Secure and Knowledge-Intelligent Research in Cybersecurity and Multimedia)*, 1(1), 9–11. <https://doi.org/10.36679/s4kira.v1i1.2>
- Rahmawati, Y. P., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Sains. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.766>

- Ramadhan, I. R., Lesmono, A. D., & Anggraeni, F. K. A. (2023). Penerapan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v4i1.1781>
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., & Anggoro, P. D. W. (2023). Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi."* <https://doi.org/10.26798/juti.v1i2.805>
- Suhardi, M., Isbullah, I., Pernanda, Y. A., Ariyanti, L., & Fajri, A. (2025). Efektivitas Teknologi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *NATURAL : Jurnal Ilmu Sains Dan Terapan*.
- Suwandi, I. A., & Nurhadiansyah, L. (2024). Pengembangan Aplikasi Planet Edu Berbasis Augmented Reality Pada Materi Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education* 3(2), 26–36.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Book simulasi perkembangbiakan hewan pada mata pelajaran IPA studi kasus kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 38–49.
- Umami, P. I., & Kons, M. P. (2021). Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi dalam Pengembangan Kreativitas dan Kemampuan Anak Usia Dini. *Pena Persada*.
- aWardhana, A. (2023). Skala Pengukuran Dalam Penelitian. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Wijaya, S. C., Gede, M. I., & Redan, W. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.
- Zaid, M., Razak, F., & Alam, A. A. F. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.2.2022.316>