

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, dkk, 2020. Pengembangan E-Module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8 (1), 7-13.
- Ahyadi, A., 2020. tranport hub dan fasilitas pendukung di Kawasan transit oriented development (TOD) cibubur.
- Ariatmanto, dkk. (2022) Membuat *Augmented Reality* Skala Proyek & Skripsi. Cv Andi Offset
- Arifitama, Budi. (2017). Panduan Mudah Membuat *Augmented Reality*. CV.ANDI OFFSET.
- Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., & Nurhasanah, P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi
- Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergitas PkM dan CSR*, 6(1), 1-10.
- Banyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press.
- Budiartawan, (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness Of Dirah). Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 11, 48–60
- Destiara, R. F., Hutabarat, C. S., & Rahmadani, R. (2024). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Alternatif Pembelajaran L’hôtellerie Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Unimed. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran (JBSP)*, 1(1), 62-68.
- Fauziah. N, dkk.,2022. Penerapan Media *Augmented Reality* pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar: Literature Reviews. : *Jurnal Sekolah Dasar* vol. 103(17)
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya MotVasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fujiyati, I., Sunarso, A., & Isdaryanti, B. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ips Materi Tata Surya Melalui Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motvasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 343-355.
- Gestalt, (2021) Mewujudkan pembelajaran bermakna(*meaning learning*) jurnal edukasi vol 1 (1).

- Ghofur, A., & Youhanita, E. (2020). InteractVe media development to improve student motVation. IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application), 3(1), 1-6.
- Kurniansyah, A Media. K., Adisel, A., & Meirita, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Realia Tata Surya Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 118-126.
- Lyder, R. A. (2024). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Mengajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Sarita Bahalap*, 2(2).
- Marsono,dkk (2021) Pengaruh Pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* smartbook terhadap mina dan hasil belajar siswa SDN 2 maluyo kecamatan Buluspensntren. *Jurnal Pendidikan tembusai*. Vol 1 (2).Lestari, (2021) analisis hasil implementasi pengembangan aplikasi mobile dengan pendekatan hibrid media pembelajaran pada aplikasi family teaching *Jurnal Resti* (rekayasa sistem dan teknologi informasi). Vol 3(1).
- Mustarifah, N. M. ., & Karyanto, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa UnVersitas PGRI Adi Buana Surabaya. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1692-1698.
- Muttaqin., N., F., Shabir.,M, dkk. 2021. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam menentukan arah kiblat secara digital (studi analisis aplikasi miqat samer joudi). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. Vol.19
- Pradita, (2024). Pengaruh media Argumented Reality (AR) untuk meningkatkan pemahaman kosep siswa V di SD Tegalalong Pada materi fotosintesis. *Jurnal of education*. Vol 4
- Rafikayati, A. (2022). Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Inklusi. *Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2).
- Rahayu, R., dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 6313-6319.

- Ripansyah, dkk (2023). Analisis penerapan augmented reality dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sains di area digital jurnal of education. Vol 1.
- Setiyadi.D. 2020. Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). Jurnal information management for educators and professionals Vol.1, No. 1
- Sevina.,R., Rosyida.,F.dkk. pengembangan media pembelajaran Augmented Reality pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya. Jurnal Kajian Ilmu karya dan Pendidikan Geografi. Vol 6 (2)
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Journal of Islamic
- Rani, P. (2023). Pengaruh Alat Peraga Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 11 Tanjung Batu (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Utama, I. W. K., Rahayu, K. M., Azizah, L. F., Winarti, W., Sitopu, J. W., & Wiliyanti, V. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7813-7821.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104- 109.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27
- Zuana, T. Y., & Aziz, H. (2023). Pengaruh media *augmented reality* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 147-152.