

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, T.A., Safriadi, N., & Sukanto, A.S. (2015). Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-planet di Tata Surya. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 1-6.
- Arda., Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aulia, W., & Mintohari. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA SURYA KELAS VI SEKOLAH DASAR Abstrak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.
- Cikka, H. (2019). Sinopsis Dalam Pembelajaran Sejarah (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300–306
- Dunleavy, M & Dede, C. 2014. *Augmented reality Teaching and Learning*. Dalam Spector, J, M., Merrill, M, D., Elen, J & Bishop, M, J (Eds). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Fourth Edition. 2014. (hlm 735-745). New York: Springer
- Erlita, Musdiani, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2).
- Fernando Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo. Buku AR Online.
- Ghasya, D. A. V., Johan, G. M., & Kasmini, L. (2018). Peningkatan Kemampuan Literasi Informasi Berdasarkan Standar Acrl Melalui Pemanfaatan Multimedia Bagi Guru Sekolah Dasar. *Visipena*, 9(2), 374-384.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hendra, Y. (2020). Perancangan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Sistem Anatomi Tumbuhan Sekolah Dasar Berbasis Android. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 1(2), 1-15.

- I Dewa Gede. D., I Ketut Gede D. P. & Ni Made Ika M. M. 2015. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK*. *Jurnal Lontar Komputer*. 6(2). Hlm. 589-596.
- Juannita., & Adhi, B. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP Dengan Fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SMPN 7 Depok). *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(1), 76-81. <https://doi.org/10.21009/pinter.1.1.10>
- Kasmini, L., & Fauziah, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(1), 77-98.
- Mustaqim,I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Nurwahyuningsih,& Ishartiwi (2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (1). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasution,S. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses BelajarMengajar*, Jakarta : Bina Aksara.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pane, A., & Wiguna, F. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. (2020). Augmented Reality Based Learning Media In Fotosynthesis Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1), 1-5
- Persefoni, K & Tsinakos, A. 2015. *Use of Augmented reality in terms of creativity in School learning*. ICEC'15, September 29, 2015, Trondheim, Norway.
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan media augmented reality untuk program keahlian teknik gambar bangunan di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 37-46.

- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta; Kencana.
- Reni. (2019). Penerapan Metode Make A Match Berbantu Media Visual pada Materi Litosfer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Islah: Jurnal Pendidikan*, 11 (1), 45-47. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.116>
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wahana Prima. Bandung.
- SANTIKA, A. (2023). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP/MTs PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran ipa menggunakan augmented reality (ar) berbasis android pada siswa kelas iii sdn 015 tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57-72.
- Suharyadi and Purwanto S.K. (2016) *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern*. Edisi Kedua. Edited by D. A. Halim. Jakarta : Salemba Empat.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, R.E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153-162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Sigit Ady P. 2014. *Augmented Reality Tata Surya sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. Laporan Penelitian. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono, D. 92013). *Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*
- Sudaryanto, M. A. (2018). Aplikasi Pengenalan Fauna yang Dilindungi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, 6(02), 194-201.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D Pendidikan*, 3 ed. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Setyawati, R. (2023). Pembelajaran diferensiasi untuk meningkatkan pemahaman tentang pancaindera manusia pada siswa kelas 4c sd negeri ngaglik 01 batu tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 232-259.
- Taqyuddin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Wilson, M. dan Bolliger, D. U. (2013) "Mobile learning: Endless possibilities for allied health educators," *Journal of Diagnostic Medical Sonography*, 29(5), hal. 220–224. doi: 10.1177/8756479313503734.
- Wibisono, E. K. (2011). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Peraga Dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/18167>.
- Wardani, S., & Sari, M. W. (2016). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Pengenalan Objek Geometri Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 187-193.