

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Alamin, M. M., & Pramana, A. L. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gerbang dan Rangkaian Logika Memanfaatkan Augmented Reality Untuk Siswa SMK. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1), 43–48.
- Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak “Little Grey.” *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 6(1), 1–25.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*.
- Bernard, H. R. (2006). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. Rowman & Littlefield.
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7.
- Brooke, J. (2013). *SUS: a retrospective* (Vol. 8).
- Burhanuddin, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Belajar Flowchart. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 479–488.
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). Pengembangan augmented reality museum cakraningrat bangkalan berbasis QR-Code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354–363.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Gubrium, J. F., Holstein, J. A., Marvasti, A. B., & McKinney, K. D. (2012). *The SAGE handbook of interview research: The complexity of the craft*. Sage Publications.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Inayah, S., Herman, T., Juandi, D., Pahmi, S., Sugiarni, R., Supriyadi, E., Fauzi, A. L., Iskandar, R. S. F., & Mahmudin. (2022). Sosialisasi Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Untuk Menyongsong Era Metaverse. *Jurnal Abdi Nusa*, 2(3), 134–140.
- Lesmana, M. A., Astuti, I. F., & Septiarini, A. (2021a). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(2), 71. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i2.3744>
- Lewis, J. R. (1994). Sample sizes for usability studies: Additional considerations.

Human Factors, 36(2), 368–378.
<https://doi.org/10.1177/001872089403600215>

- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Mendoza-Ramírez, C. E., Tudon-Martinez, J. C., Félix-Herrán, L. C., Lozoya-Santos, J. de J., & Vargas-Martínez, A. (2023). Augmented reality: survey. *Applied Sciences*, 13(18), 10491.
- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahril, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan augmented reality dengan metode marker card detection dalam pengenalan karakter korea. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34–41.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Pangestu, A. Y., Safe'i, R., Darmawan, A., & Kaskoyo, H. (2020). Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 19–26.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Purwanto, P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. *Magelang: Staiapress*.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Rizaludin, M., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Pengenalan augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83.
- Rizka Saputri, S., Nindya Paramitha, A., Munawaroh, L., Dea Komalasari, M., & PGRI Yogyakarta, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Motivasi di SD Negeri Tuguran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 370–373. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Rufaída, B. S. (2023). Pengaruh gaya bahasa generasi z dalam berbahasa indonesia di era globalisasi terhadap keutuhan bahasa Indonesia. *Translation and Linguistics (Transling)*, 3(3), 169–181.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of*

Applied Informatics and Computing, 5(2), 146–150.

Somadayo, S., Jamil, M., & Karim, K. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi augmented reality. *Journal of Education Research*, 5(1), 562–569.

Sorongon, I. R., Kilis, B. M. H., & Waworuntu, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK 2 Manado. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(3), 345–355.

Sugiyono, D. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sulaeman, A. N. F., Sukrawan, Y., & Ramdhani, R. (2024). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI STRUKTUR KRISTAL. *ATIKANOTO: Journal of Automotive Engineering Education*, 1(1).

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.

Taçgın, Z. (2020). *Virtual and augmented reality: an educational handbook*. Cambridge Scholars Publishing.

Tambunan, H., Subakti, H., Mas'ud, S., Dwinanto, A., Sadji, S., Sadrack, E., Pagiling, L., Simarmata, J., Munfarikhatin, A., & Sari, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.

Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2004). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability ABSTRACT: Introduction. *Usability Professional Association Conference*, June 2006, 1–12. <http://home.comcast.net/~tomtullis/publications/UPA2004TullisStetson.pdf>

Tullis, T., Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2006). *A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability*. <https://www.researchgate.net/publication/228609327>

Uno, W. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 28–33.

Untari, R. S., Hasanah, F. N., Darmawan, M., Wardana, K., & Jazuli, M. I. (2022). *Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Yudha Pranahadi, T., Nefosano, H., Studi Pendidikan Profesi Guru, P., & Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). *The Use Of Augmented Reality (Ar) Media To Enhance Student Motivation Learning*. 14.

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*, 2(2), 59–68.

