

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. K., Fatih, M., & Alfi, C. (2026). Pengembangan Media Booklet Berbasis Augmented Reality pada Materi Pencernaan Manusia Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SDN Garingan 03 Kabupaten Blitar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 2611–2619.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- BMKG. (2022). *Buku Saku Klimatologi: Iklim dan Cuaca Kita (Seri Iklim Untuk Anak & Remaja)*.
- BMKG. (2025, May). *Perubahan Iklim*. Bmkg.go.id
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cambridge Dictionary. (2021, December). *Booklet*. Cambridge Dictionary.
- Cawood, S., & Fiala, M. (2007). *Augmented Reality: A Practical Guide*. Pragmatic Bookshelf. <https://books.google.co.id/books?id=nzAONAAACAAJ>
- Chang, Y.-J., Kang, Y.-S., & Huang, P.-C. (2013). An augmented reality (AR)-based vocational task prompting system for people with cognitive impairments. *Research in Developmental Disabilities*, 34(10), 3049–3056.
- Chen, S.-Y. (2022). To explore the impact of augmented reality digital picture books in environmental education courses on environmental attitudes and environmental behaviors of children from different cultures. *Frontiers in Psychology*, 13, 1063659. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Dewi, A. R., & Rosalina, E. (2022). Mengenal Perubahan Iklim. *IRID: Indonesia Research Institute for Decarbonization*, 1(1), 13.
- European Commission. (2024). *Causes of climate change*. https://climate.ec.europa.eu/climate-change/causes-climate-change_en
- Fiqriani, R. A., Halang, B., & Mahrudin, M. (2023). Pengembangan bahan ajar berbentuk e-booklet keanekaragaman famili Cyprinidae sebagai bahan

- pengayaan konsep Animalia di SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 14–28.
- Gay, L. R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application* (Second Edition). New York: Macmillan Publishing Compan.
- Gomez, V. M., & Medina, J. B. (2022). *The integration of augmented reality (AR) in education*.
- Gusmar, R. A., Arsih, F., Alberida, H., & Rahmatika, H. (2022). Validitas Pengembangan Booklet Terintegrasi Potensi Lokal Kabupaten Pesisir Selatan pada Materi Plantae Kelas X SMA. *FONDATA*, 6(4), 914–924.
- Hosch, W. L. (2025, November). *augmented reality*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/technology/augmented-reality>
- Ibáñez, M. B., Di Serio, Á., Villarán, D., & Kloos, C. D. (2014). Experimenting with electromagnetism using augmented reality: Impact on flow student experience and educational effectiveness. *Computers & Education*, 71, 1–13.
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6, 464–471. <https://doi.org/10.31603/ce.4425>
- Kartasapoetra, A. G. (2017). *Klimatologi : Pengaruh Iklim Terhadap Tanah dan Tanaman* (cet. 6). Bumi Aksara.
- Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap peningkatan pemahaman matematis siswa ditinjau dari gaya belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 45–50.
- Leiserowitz, A., Carman, J., Buttermore, N., Wang, X., Rosenthal, S., Marlon, J., & Mulcahy, K. (2021). International public opinion on climate change. *New Haven, CT: Yale Program on Climate Change Communication and Facebook Data for Good*.

- Mayer, R. E. (2024). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed., pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI:10.1017/CBO9781139547369.005>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Muliyani, R., Medriati, R., & Putri, D. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran booklet berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 6(1), 64–73.
- Nelson, S., Darni, R., & Haris, F. (2022). Development Augmented Reality (AR) learning media for pencak silat course at faculty of sports and science universitas negeri padang. *Educational Administration: Theory and Practice*, 28(1), 37–46.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Perserikatan Bangsa-Bangsa. (2020). *Apa Itu Perubahan Iklim?* <https://indonesia.un.org/id/172909-apa-itu-perubahan-iklim>
- Riduwan, M. B. A. (2023). Dasar-dasar statistika. *Bandung: Alfabeta*.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran smart board berbasis augmented reality untuk pengenalan hewan pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46.
- Roboguru. (2026). *Klasifikasi iklim yang berdasarkan lintang dan suhu disebut dengan klasifikasi*.
- Safitri, D., Marini, A., Irwansyah, P., & Sudrajat, A. (2025). Transforming environmental education with augmented reality: A model for learning

- outcome. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 101796. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101796>
- Sahin, D., & Yilmaz, R. M. (2020). The effect of Augmented Reality Technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education. *Computers & Education*, 144, 103710.
- Sari, W. P., Rahmatika, H., Yogica, R., & Rahmi, F. O. (2025a). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA Dengan Beragam Gaya Belajar. *Cognitive: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 49–58.
- Sari, W. P., Rahmatika, H., Yogica, R., & Rahmi, F. O. (2025b). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA Dengan Beragam Gaya Belajar. *Cognitive: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 49–58.
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang*, 66.
- Sudjana, R., & Rivai, A. (1992). Manfaat Media Pengajaran. *Bandung: PT. Tarsito Bandung*.
- Sugiyono, D. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Susilo, B. (2021). *Mengenal iklim dan cuaca di Indonesia*. Diva Press.
- Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis google sites untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.
- Teknologi, K. R. (n.d.). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002*.

- Vallino, J. R. (1998). *Interactive augmented reality*. University of Rochester.
- Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan pustaka sistematis tentang penggunaan flashcard pada media pembelajaran berbasis augmented reality. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 121–130.
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
- YouGov. (2020). *Globalism 2020 Guardian Climate and Lifestyle after COVID*.
<https://yougov.co.uk>

