

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmar, H., Budi, P., Ahmad, M., Mushawwir, A., & Khaidir, Z. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning : Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 10–17. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Antero, G., & Haryudo, S. I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05, 1–6.
- Arif, S. H., Handoyo, B., & Rosyida, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran Geografi menggunakan augmented reality pada materi vulkanisme berbasis spasial. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(2), 184–193. <https://doi.org/10.17977/um063v2i2p184-193>
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). PT. Rineka Cipta.
- Bakari, I., Kandowangko, N. Y., & Akbar, M. N. (2025). Pengembangan Augmented Reality Card Berbasis Morfologi Pisang untuk Pembelajaran Keanekaragaman Hayati di SMA. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 511–525. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/1014>
- Bara, Y. P., Gasong, D., & Linggih, I. K. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA d i SMP Kristen Sangalla ' . 8*, 1431–1441.
- Damayanti, F. (2013). *Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko*. 133–140.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). *Implementation of Jean Piaget's Theory of*

Contructivism in Learning: a Literature Review. 5(3), 394–401.

- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. 01(04), 18–22.
- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2024). Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3647–3654. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7739>
- Ghofur, A., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Hajrah. (2019). *Geografi SMA Kelas XI*. 46.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). Statistik Pendidikan. In *STAIN Jember Press*. Deepublish.
- Iba, Z. & Wardhana, A. (2023). Metode Penelitian. In *Jurnal Keperawatan*.
- Ihsan, A., Munawir, M., & Amir, F. (2017). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Operasi Hitung Matematika Pada TK atau Paud Permata Bunda Langsa. *JURUTERA-Jurnal Umum Teknik* <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jurutera/article/view/1580>
- Immanuddin, B dan Suryanata, I, P. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi, Sistem Manajemen, Transformasi MSDM, Prosedure Pekerjaan dan Kinerja Karyawan. *Manajemen Dan Bisnis*, 14(2).
- Isran, R. K. S., & R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(1), 45–56.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Kinanthi, S., Jigsaw, M., Belajar, M., Sejarah, P., & Atas, S. M. (2024). *Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah pada Siswa SMA*. 7, 11106–11110.
- Lubis, R. R., Rambe, N., Al, S., & Langkat, M. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Guru SD Swasta PAB 10 Sampali*. 2(2), 86–94.
- Mada Raharja, A., & Suharto, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 47–57. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Maulidiah, P., Sya, A., Kusumawati, L., Studi, P., Geografi, P., & Jakarta, U. N. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta*. 8(2), 75–84.
- Mawardi Hulinggi, Erni Suharini, M. S., & Husain, Apik Budi Santoso, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbasis Augmented Reality di SMA Walisongo Semarang*. 10(3), 797–808. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1868>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhidayati, E. (2017). *Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan*

Indonesia. 1–14.

- Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 01–08. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Pradana, A. A., Prakisy, N. P. T., & Aristyagama, Y. H. (2024). *Development of Geo-based Augmented Reality Learning Media on the Distribution of Endemic Animals around the World* (Issue Veic 2023). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_95
- Pratiwi, H. I., Windyaningsiwi, R., Rusilowati, A., & Astuti, B. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Supervisi Akademik di MTs Plus Sabilunnajah Bojonegoro. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 166–173. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2023.v10.i2.p166-173>
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Risnita, Sofwatillah, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Sabila, S. Z., Azmi, N., Hadriana, S. D., Aini, P. N., Siregar, S. S. D., & Siregar, N. (2026). Jurnal Pendidikan Matematika Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–14.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada

- Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Abstrak : Penelitian ini membahas analisis penerapan pendekatan teori belajar kontruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah das*. 9(1), 313–318.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sumiharsono, & Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Suryadi, Ahmad, Damopolii, M., Rahman, & Ulfani. (2022). *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI Di Madrasah: Teori Dan Implementasinya*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Suwarno, J., & Fuadi, A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Flora Dan Fauna Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 05(02), 1–7. <https://www.jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/127>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Widawati, E. (2020). Analisis tentang Kepuasan mahasiswa terhadap Pelayanan Akademik dan Pelayanan Administrasi. *Jurnal Mitra Manajemen*, 4(10), 1430–1533. <https://doi.org/https://doi.org/10.52160/ejmm.v4i10.478>
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (2nd ed.). Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Yeremia, D. A., Christian, J., & Chang, T. (2025). *Analisis Implementasi Augmented Reality Pada Bidang Pendidikan : Systematic Literature Review*. 2(May), 343–348.