

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. (2015) *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. *Hikmah*, 18(1), 64-80.
- Handayani, A. S., Nurlisa, K., Mustafiyanti (2023). Efektivitas dan Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*. 319-330. <https://doi.org/10.59059/perspektif.766>
- Huda, Y., Tasrif, E., Sari, R. E., Costa, R. R. K. (2023). *Literature Review: Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pendidikan Kejuruan. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*. <https://doi.org/10.24036/jtev.v9i1.121703>
- Harto, K. (2012). *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367-388.
- Kusaeri, A. (2017). Analisis Ergonomi Pada Praktik Chasis Menggunakan Metode Ovako Work Analisis System (Owas) Di Smkn 8 Bandung [skripsi]. Bandung: Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kuswana, W. S. (2013) *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lestari, C. A., Ana Dwi Lestari, Innayatul Magfirah, & Samsul Susilawati. (2025). Peran Bahan Ajar, Media Dan Sumber Belajar: Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 7(1), 1–21. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1>
- Liono, R. A., Amanda, N., Pratiwi, A., & Gunawan, A. A. (2021). A systematic literature review: learning with visual by the help of augmented reality helps students learn better. *Procedia Computer Science*.
- Lusiana, Mitra; Thaitami, Siti Hahar; Silvia, F. (2025). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Kuliah Rias Pengantin Barat (pp. 1006–1014). *Alacrity: Journal Of Education*.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Marhadi, S. N. L., Agustang, K., Upuolat, H., Alting, N. A., & Hasan, R. (2023). Analisis Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 67-74.
- Marinu Waruwu. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan (pp. 1220–1230). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Martatiyana, Diana Rossa; Novita, Lina; Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 99–112.
- Mutaqi, Ibnul; Nurcahyaningtias, Novia, D. (n.d.). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *MAHIRA: Journal of Arabic Studies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55380/mahira.v2i2.201>
- Mustaqim I.; Kurniawan M.; (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, 36–48.
- Padmo, D., dkk. *Karakteristik Bahan Ajar*. <https://lp3m.unj.ac.id/online-learning/mod/book/view.php?id=1370>. Diakses pada 1 Maret 2026.
- Paputungan, Djamila; Ondeng, Syarifuddin; Arif, M. (2024). Konsep, Prinsip, Tujuan, Dan Manfaat Pengembangan Bahan Ajar PAI (pp. 35–44). *Journal of Islamic Education Manajemet Research*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58194/jiemr.v3i1.1308>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Pramono, H. D. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile (pp. 166–172). *J-INTECH*. <https://jurnal.ubhinus.ac.id/index.php/J-INTECH/article/view/236/200>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). In *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* (Vol. 4, Issue 1, p. 19). [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan (pp. 459–4470). <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*. Bandung: Alfabeta.
- Rohana, A. S., Ningrum, L. E. C., Rakhmawati, L., & Nugroho, Y. S. (2022). Studi Literatur: Pembelajaran Menggunakan Media Augmented Reality Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(03), 479–490. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n03.p479-490>
- Salawati, T., & Indrawati, D. (2015). Tahap Analisis untuk Pengembangan Asetaro Komik Pendidikan Kesehatan untuk Anak tentang Bahaya Merokok. *The 2nd*

University Research Colloquium 2015, 170–176.

- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., ... & Sholeh, M. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptionals*. Center for Instructional Research and Development, Michigan State University.
- Utami, Amalia Rizqi; Kusuma, Vicky Andria; Tuwaidan, Yosua; Suprpto, Sena Sukmananda; Wicaksono, H. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Modul Praktikum Rangkaian Listrik Berbasis Augmented Reality (pp. 217–223). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputasi (ELKOM)*. <https://doi.org/10.32528/elkom.v5i2.8142>
- Wahab, R. (2016) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wardhani, Eka R.; Herwanto, Heru Wahyu; Ramadhan, P. D. M. (2025). *PMF Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Sistem Komputer Mata Pelajaran Informatika Kelas Ix* (pp. 2265–2274). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i3.8028>
- Warneri; Bahari, Yohanes; Elpin, Agus; Simarona, N. Dendodi. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sains di Era Digital (pp. 293–304). *Alacrity: Journal Of Education*.
- Zakiyya, Annisa Aliya; Murtinugraha, R. Eka; Arthur, R. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronik K3 Terintegrasi Ugmented Reality (AR) (pp. 10–17). *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*.