

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyana. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 123-136.
- Azuma, R. T. (2017). Augmented reality: A new way of seeing. *Communications of the ACM*.
- Blyznyuk. (2018). Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), Art. 1.
- Branch, G. d. (2013). Survey of Instructional Development Models. New York. *Springer*, 4.
- Erviana, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Menarik dan Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 123-136.
- Haryanto, U. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Menambah Variasi Metode Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 67-80.
- Hashim. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*.
- Hasnain, a. s. (2021). Augmented Reality: A Comprehensive Review of Concepts, Applications, and Challenges. *ournal of Computing and Information Technology*, Vol. 29, No. 3, hlm. 529-557.
- Khened, T. C. (2019). An Evaluation of AR SDKs: Vuforia, ARToolkit, and Kudan. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*.
- Kusuma, A. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran. *Jurnal Pendidikan Multimedia dan Teknologi Pembelajaran*, 22(1), 45-56.
- Nadeem J, W. E. (2021). Augmented Reality: A Survey, Applications, Challenges, and Future Directions. *Journal of Network and Computer Applications*, 183.
- Nawawi. (2012). Metode Penelitian Bidang Sosial: Teori dan Praktek. *Gadjah Mada University Press*.

- Novaliendry, D. (2020). *Pengenalan Visualisai 3D Blender 2.80*.
- Nurrita. (2018). The Role of Learning Media in Education: Aligning with Technological Development, Learning Objectives, and Student Characteristics. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 298-309.
- Rahmawati, D. N. (2019). Meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir siswa melalui permainan pembelajaran dan simulasi. *Jurnal Pendidikan*.
- Ranida Seviana, F. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*.
- Sugianto. (2018). Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 317.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung. *Alfabeta*, 30.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. *Alfabeta*, 38.
- Wu, C. Z. (2019). Augmented reality: A survey on technologies and applications. *EURASIP Journal on Image and Video Processing*, (1), 1-27.
- Yermiandhoko, S. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Kubus dan Balok Berbasis Augmented Reality Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.
- Youhanita, G. d. (2020). Interactive media development to improve student motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 1-6.
- Yuasma Hasna Lathifah, S. (2021). Modul Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Sumber Belajar . *Journal of Biological Education*.

Yunita. (2020). Enhancing Learning Experience with Augmented Reality: A Review of Literature. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*.