

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Magistra, "Strategi Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar Pasca Pandemi Covid-19," *J. Magistra*, vol. 13, no. 1, pp. 13–27, 2022, doi: 10.31942/mgs.
- [2] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020, [Online]. Available: [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- [3] S. Rohana, "Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19," *At-Ta'dib J. Ilm. Prodi Pendidik. Agama Islam*, p. 192, 2020, doi: 10.47498/tadib.v12i02.441.
- [4] S. Aisyah and Muhammad Alif Kurniawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 48–56, 2021, doi: 10.32665/jurmia.v1i1.195.
- [5] U. Usmaedi, P. Y. Fatmawati, and A. Karisman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, pp. 489–499, 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.
- [6] Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, and Ade Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] N. G. N. Estheriani and A. Muhid, "Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality," *Insight J. Ilm. Psikol.*, vol. 22, no. 2, p. 118, 2020, doi: 10.26486/psikologi.v22i2.1206.
- [8] B. N. Pelealu, T. Afirianto, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1492–1499, 2019, [Online]. Available:

<http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [9] A. A. Mahfudh, S. Nur'aini, N. C. H. Wibowo, and C. Kusananto, "Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Augmented Reality Dengan Marker Based," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 95–103, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.2.12740.
- [10] R. Meilindawati, I. Hidayah, and P. Universitas Negeri Semarang, "Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika," *J. e-DuMath*, vol. 9, no. 1, pp. 55–62, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/1941>
- [11] D. Puspawati and S. Suyadi, "Teknologi Augmented Reality dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia Dini pada Masa Covid-19," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, pp. 87–92, 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.324.
- [12] N. R. Amalia, N. , Icha Peratiwi Sihotang, and S. R. Sam, "Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar FONDATIA*, vol. 7, pp. 41–51, 2023.
- [13] M. R. Arviansyah and A. Shagena, "Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar," *Lentera*, vol. 17, no. 1, pp. 40–50, 2022, doi: <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1803>.
- [14] H. Pramono and Nana, "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Komunikasi Ilmiah Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Ciamis Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry," *Diffraction*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [15] S. N. Rohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Youtube," *BIO Educ. (The J. Sci. Biol. Educ.)*, vol. 6, no. 1, pp. 44–50, 2021, doi: 10.31949/be.v6i1.2651.
- [16] N. A. Hawari and E. Dwika Putra, "Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality," *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 48, 2022.
- [17] M. E. Yobella and I. K. Dwi Nuryana, "Implementasi Markerless

- Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Hockey Menggunakan Metode User Defined Target Berbasis Android,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 04, pp. 229–235, 2022, doi: 10.26740/jinacs.v4n02.p229-235.
- [18] M. F. Sidik and V. Vivivanti, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer,” *Temat. - J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, pp. 14–28, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/542>
- [19] Y. Dela Carolina, “Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 8, no. 1, pp. 10–16, 2022, doi: 10.51169/ideguru.v8i1.448.
- [20] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality,” *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 5, no. 2, p. 199, 2020, doi: 10.24114/cess.v5i2.18053.
- [21] M. Herniawan and V. Vivianti, “Multimedia Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Pengenalan Kamera Dan Teknik Fotografi,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 06, no. 1, pp. 49–57, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/45591%0Ahttps://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/45591/17679>
- [22] A. M. Arifin, H. Pujiastuti, and R. Sudiana, “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa,” *J. Ris. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–73, 2020, doi: 10.21831/jrpm.v7i1.32135.
- [23] S. Ahdan, A. Priandika, F. Andhika, and F. S. Amalia, “Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Kelitbangan*, vol. 8, no. 3, pp. 221–236, 2020, [Online]. Available: <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented->

reality-berbasis-android.html

- [24] A. W. Arisandi, R. Agustina, and Y. S. Dwanoko, “Implementasi Augmented Reality Markerless User Defined Target Pada Enhance Learning Pengenalan Komponen Internet of Things (IoT),” *J. Terap. Sains Teknol.*, vol. 4, no. 3, pp. 198–207, 2022.
- [25] S. Nita and A. O. C. Pratiwi, “Implementasi Augmented Reality ( AR ) sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Algoritma Pemrograman,” *JBKom (Jurnal Bina Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [26] K. Murdy and N. Wilyanita, “Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 211–224, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3795.
- [27] D. S. Tri Dessy Damayanti, “Pengembangan LKPD Augmented Reality dengan model Discovery Learning sebagai media pembelajaran interaktif A . Pendahuluan Pandemi covid-19 yang terjadi saat ini , merupakan salah satu pendorong peningkatan kemampuan dalam teknologi informasi , salah satu,” vol. 13, no. 1, pp. 40–55, 2022.
- [28] Jaka Sutresna, F. Yanti, and E. S. Andin, “Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 4, p. 424, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i4.42900.
- [29] Y. Atikasari and A. Desstya, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6638–6645, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3336.
- [30] Army Trilidia Devega, *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, no. 1. 2022.
- [31] Septy Nurfadhillah M.Pd, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. 2021.
- [32] N. Rianto, A. Sucipto, and R. Dedi Gunawan, “Pengenalan Alat Musik

- Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 64–72, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [33] B. Arifitama, A. Syahputra, and K. B. Y. Bintoro, “Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker dan Markerless Tracking pada Objek Augmented Reality,” *J. Integr.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.30871/ji.v14i1.3985.
- [34] A. A. Aldriyan and S. Amini, “Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus,” *Skatika*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206/1097>
- [35] B. G. Gumilang and A. Qoiriah, “Aplikasi Android Untuk Terapi Arachnophobia Berbasis Markerless Augmented Reality,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 04, pp. 322–333, 2023, doi: 10.26740/jinacs.v4n03.p322-333.
- [36] Prof. Dr. Yoesep Edhie Rachmad M.M Ph.D, *Rekayasa Perangkat Lunak*, 1st ed. T. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [37] Rosa A S & M Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi Revisi. Informatika*, 2018.
- [38] A. Triyono and M. Najib Dwi Satria, “Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas Xi,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 39–53, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [39] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, “Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *TeIka*, vol. 10, no. 2, pp. 117–124, 2020, doi: 10.36342/teika.v10i2.2381.
- [40] S. Anardani, *Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan Pemodelan Uml (Unified Modeling Language) Tools*, no. 1. UNIPMA Pres, 2019.
- [41] S. Julianto and S. Setiawan, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online,” *Simatupang, Julianto*

- Sianturi, Setiawan*, vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2019, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- [42] W. J. Mekel, S. R. A. Sompie, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu,” *Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 455–464, 2019.
- [43] D. Sanjaya, H. Abdurachman, A. A. Wicaksono, and F. Masya, “Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 6, no. 1, pp. 24–32, 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1544.
- [44] Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari, “Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android,” *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i1.369.
- [45] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 4, pp. 125–130, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3708.
- [46] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, “Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis,” *J. Bisnis Terap.*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [47] F. E. N. Dagomes, N. D. Retnowati, and A. Kusumaningrum, “Simulation of Missile Launch Using Sukhoi Su-35 and Vympel R-73 3D Modelling,” *Vortex*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.28989/vortex.v1i1.702.
- [48] F. K. S. Dewi, S. P. Adithama, and A. T. Suhardi, “Pengujian Aplikasi Doctor to Doctor Menggunakan Metode Black Box Testing,” *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 61–72, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.7046.
- [49] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022,

- [50] B. Ruhamah, Adnan, and Hajidin, “Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Kata Baku dan Kata Tidak Baku di Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh,” *J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 160–163, 2018.
- [51] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, “Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus),” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022,
- [52] W. A. Sheilliarika, S. Maryani, and E. Hendi, “Pengaruh Membatasi Mobilitas Kereta Api Guna ,” *J. Ilm. Mat. dan Pendidik. Mat. (JMP)*, vol. 12, no. 2, pp. 43–48, 2020.
- [53] R. Magdalena and M. Angela Krisanti, “Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk.,” *J. Tekno*, vol. 16, no. 2, pp. 35–48, 2019, doi: 10.33557/jtekno.v16i1.623.
- [54] M. Mu’arikha and N. Qomariyah, “Analisis Miskonsepsi Materi Sistem Pencernaan dengan Menggunakan Three-Tier Test pada Siswa Kelas XI SMA,” *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 9, no. 2, pp. 199–206, 2020, doi: 10.26740/bioedu.v9n2.p199-206.
- [55] M. Suraya, Y. Anjeli, U. Islam, N. Fatmawati, and S. Bengkulu, “Integrasi ayat- ayat al- qur’an pada teori sistem pencernaan makanan,” vol. 2, no. 2, pp. 38–47.
- [56] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [57] A. Mulyana, M. N. Mukmin, and S. Hambani, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Play on Demand Pada Mata Kuliah Akuntansi Dasar,” *J. Ekon. Manaj. dan Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 353–366, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.kolibi.org/index.php/>
- [58] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020,