

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Ahmad, Zulkifli, Hasna Ahmad, dan Zulkarnain Abd Rahman. "Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 23 (10 Desember 2022): 514–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>.
- Alfi, Cindya, Mohamad Fatih, dan Khilyatul Izah Islamiyah. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 6, no. 2 (30 April 2022): 351–57. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2004.
- Barabas, Zulfikri, Wahyudi, dan Mohammad Basori. "Pengembangan Powerpoint Interaktif Materi IPA Sistem Tata Surya Siswa Kelas 5 SDIT Al-Istiqomah." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 7 (3 Agustus 2024): 875–84. <https://doi.org/10.29407/za2g5b17>.
- Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Branch, R. M. "In Digital Learning: The Key Concepts," *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dakhi, Agustin Sukses. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA." *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 8, no. 2 (7 Mei 2020): 468–468.
- Danti, Devi Rahma, Bambang Eko Hari Cahyono, dan Dewi Tryanasari. "Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4, no. 0 (24 Agustus 2023): 864–71.
- Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, dan Agus Wedi. "Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>.
- DePorter, B., dan Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan (terjemahan Alwiyah Abdurrahman)*. Bandung: Kaifa (Buku asli diterbitkan tahun 1992. New York: Dell Publishing), 2002.
- Dewi, Kusuma, dan Alfi Sahrina. "Urgensi Augmented Reality Sebagai Media Inovasi Pembelajaran Dalam Melestarikan Kebudayaan." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 10 (25 Oktober 2021): 1077–89. <https://doi.org/10.17977/um063v1i10p1077-1089>.
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, dan Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (8 Mei 2021): 76–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Direktorat SMP, Kemendikbud. "Mengenal Planet-Planet Yang Terdapat Di Tata Surya - Direktorat SMP." Ditjen PAUD Dikdasmen Kemendikbudristek RI, 4 April 2024. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/ragam-informasi/article/mengenal-planet-planet-yang-terdapat-di-tata-surya>.
- Dwi, Anugrah. "Pengertian Dan Contoh Sistem Tata Surya." *Pascasarjana UMSU* (blog), 31 Mei 2023. <https://pascasarjana.umsu.ac.id/pengertian-dan-contoh-sistem-tata-surya/>.
- Dwinata, Anggara, Kukuh Andri Aka, dan Fajrul Falah. "PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR 3D PADA MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 7, no. 2 (10 Oktober 2023): 215–21. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i2.70732>.
- Hamka, Defrizal, dan Noverta Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA." *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (20 Mei 2019): 19–33. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>.

- Harefa, Eden Putri, Desni Popintaria Waruwu, Apandi H. Hulu, dan Arozatulo Bawamenewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Dengan Menggunakan Model ADDIE." *Journal on Education* 6, no. 1 (20 Juni 2023): 4405–10. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>.
- Hariyono, Hariyono. "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan." Diakses 25 Mei 2025. <https://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2894>.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I. Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.
- Heinich, Robert. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill, 1999.
- Hidayat, Nandang, dan Husnul Khotimah. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 2, no. 1 (11 Maret 2019): 10–15. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>.
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan kognitif: teori jean piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).
- Indahsari, Leoni, dan Sumirat Sumirat. "Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 1 (1 Juli 2023): 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>.
- Junaedi, Ifan. "PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF." *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* 3, no. 2 (18 Mei 2019): 19–25.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, dan Nabilla Agustia L. "PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM TERCAPAINYA TUJUAN PEMBELAJARAN." *Akademika* 10, no. 02 (10 Desember 2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Lestari, Desi Gita, dan Hani Irawati. "Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri." *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya* 2, no. 2 (30 Desember 2020): 51–59.
- Mahbubah, Nurul Hidayatil, Cindya Alfi, dan Mohamad Fatih. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS III UPT SD NEGERI SRENGAT 03 KABUPATEN BLITAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (8 Desember 2023): 3719–33. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10633>.
- Maskun, dan Valensy Rachmedita. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018.
- M.Pd, Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara, 2024.
- M.Si, Dr Abdul Wahab, Junaedi M.Pd S. Pd, Didik Efendi M.Pd, Hendri Prastyo M.PMat, Dewi Purnama Sari M.Pd, Dr Andi Syukriani M.Pd S. Pd, Rani Febriyanni M.Pd, Natalia Rosalina Rawa M.Pd, Dra Louise M. Saija M.Pd, dan Agung Wicaksono M.Pd. *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Muheryati, Nurul. Wawancara Kondisi Siswa Kelas VII K, 13 September 2024.
- Munti, Novi Yona Sidratul, dan Dwi Asril Syaifuddin. "Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (5 Oktober 2020): 1975–1805.
- Mustaqim, Ilmawan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2 Agustus 2017). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Nadzif, Muhammad, Yudha Irhasyuarna, dan Sauqina Sauqina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (1 Juli 2022): 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurhamidah, Siti Deti, Atep Sujana, dan Dety Amelia Karlina. "PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN

- KONSEP SISWA.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (27 Oktober 2022): 1318–29. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3190>.
- Nurkumala, Siti, Cindya Alfi, dan Mohamad Fatih. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Sistem Tata Surya Berbasis Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (31 Januari 2024): 128–38. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.5938>.
- Paradigma, I. Komang Edo Brelia, dan Muhammad Nurwahidin. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA.” *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 14, no. 4 (1 Desember 2024): 1091–1102. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1999>.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, dan Putu Bagus Adidiana Anugrah Putra. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (8 Desember 2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Prastika, Yolanda Dwi. “PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 2 (29 Desember 2020): 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>.
- Purwanto, M. Ngali. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Putrawangsa, Susilahudin, dan Uswatun Hasanah. “INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0: Kajian Dari Perspektif Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (29 Agustus 2018): 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.
- Qorimah, Esti Nur, dan Utama Utama. “Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.
- Rachmawati, Denny Aulia, Erita Erita, Sisilia M. Taihuttu, John N. Lekitoo, Annisa Annisa, Sarmidi Sarmidi, Marzuki Marzuki, dkk. *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera, 2025.
- Raharjo, Sahid. “N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS.” *SPSS Indonesia* (blog), 2019. <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan*. Disunting oleh Mara Samin Lubis. Bandung: Citapustaka Media, 2016. <https://repo.uinsyahada.ac.id/951/>.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Kota Pasuruan, Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rohani, Rohani. “Media Pembelajaran.” Lainnya. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019. <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, dan Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (27 Juni 2024): 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Sabri, M. Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedomani Ilmu Jaya, 2010.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press, 2021.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Syahrul Saleh, Ilham Azis, dan Sahabuddin Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, 2023. <https://repository.penerbuteureka.com/publications/563021/>.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press, 2009.
- Sapulette, Viona. “Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Journal on Teacher Education* 5, no. 1 (9 September 2023): 208–13. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.17417>.
- Setiawan, Ahmad Hasni. “STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT | Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan,” 8 Januari 2021. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37593>.

- Setiyarni, Ika, dan Maria Sisilia. "LITERATURE REVIEW PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN." *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 10, no. 2 Sep (10 September 2022): 146–50.
- Sirait, Rajiman Andrianus, dan Ester Yunita Dewi. "Peran Teknologi Pembelajaran Pada Desain Pembelajaran." *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, no. 4 (23 Oktober 2024): 232–42. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>.
- Subrata, Sumardi Surya. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995.
- Sugiarso, Brave A., Benefit Samuel Narasiang, Syatria Adymas Pranajaya, Tedi Gunawan, Ayyesha Dara Fayola, Marzuki Marzuki, dan Teguh Arifianto. "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM MENYAJIKAN MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (25 April 2024): 4999–5004. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27550>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha, 2013.
- Suharsimi, dan Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta, 2006.
- Suksma, Crisna Wijaya, I. Gede Margunayasa, dan Basilius Redan Werang. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (17 Juli 2023): 4261–75.
- Syavira, Nadia. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2 Juni 2021): 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Thahir, Rahmatia, dan Rismawati Kamaruddin. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (3 Agustus 2021): 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 3 ed. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Tresnawati, Dewi, Sri Rahayu, dan Khoerudin Yusuf. "Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar | Jurnal Algoritma." *Jurnal Algoritma* 9, no. 1 (2021): 182–91.
- Ulfah, Ulfah, dan Opan Arifudin. "ANALISIS TEORI TAKSONOMI BLOOM PADA PENDIDIKAN DI INDONESIA." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, no. 1 (19 Januari 2023): 13–22.
- Usman, Muhammad Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Wahab, Muhammad Novaldy Nur Dwinanda, Maya Istyadji, dan Rizky Febriyani Putri. "Pengembangan modul pembelajaran IPA SMP berbasis literasi sains pada materi sistem tata surya." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 3 (24 Oktober 2021): 278–91. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.3675>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.