

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2020) *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers,
- Ausubel, David P. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.
- Azuma, Ronald T.(1997) "A Survey of Augmented Reality." *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, no. 4: 355–85.
- Branch, Robert Maribe. (2009)*Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer,
- Bruner, Jerome(1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press,
- Campbell, Neil A., Jane B. Reece, dan Lisa A. Urry.(2017) *Biology*. 11th Edition. Pearson Education,
- Carmigniani, Julie, dan Borko Furht.(2011) "Augmented Reality: An Overview." Dalam *Handbook of Augmented Reality*. Springer,
- Fraenkel, Jack R., Norman E. Wallen, dan Helen H. Hyun. *How to Design and Evaluate Research in Education*. 8th ed. New York: McGraw-Hill, 2012.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg.(2003) *Educational Research: An Introduction*. 7th Edition. Pearson Education,
- Ghozali, Imam. (2013)*Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*.
- Godoy Jr., Carlo H. "Augmented Reality for Education: A Review." *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 5, no. 6 (2020): 39–45.
- Hasan, Muhammad.(2021) *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group,
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics*, Vol. 66, No. 1 (1998)
- H.B. Safa dan O. Hardiyantari. (2009). "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 15, no. 1 : 64–77. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4599.
- Imtiyaza, Muhammad Iffat, dan Ibrahim Bin Said. "Group Learning in Optimizing the 5 Part of Collaborative Learning and Learning Performance." *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)* 1, no. 1 (2022):
- Kustandi, Cecep, dan Deni Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd Edition. Cambridge University Press, 2009.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, t.t.
- Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, 2018.

- Permatasari, Dinda Ayu, Anindya Dwi Risdhayanti, G. Al Azhar, dkk. "Penerapan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di MI Sunan Gunung Jati Malang." *Journal of Global and Multidisciplinary* 2, no. 12 (2024): 3980–90.
- Permatasari, Dinda Ayu, Anindya Dwi Risdhayanti, Mohammad Luqman, dan Wahyu Aulia Nurwicaksana. *Penerapan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di MI Sunan Gunung Jati Malang*. 2, no. 12 (t.t.).
- Piaget, Jean. *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. Viking Press, 1977.
- Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. Routledge, 2001.
- Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. Basic Books, 1972.
- Piaget, Jean, dan Bärbel Inhelder. *Psychology Of The Child*. Basic Books, 1969.
- Pradana, Mochamad Desta. "Pengembangan Media Tutorial Mata Kuliah Media Fotografi Pembelajaran." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education II*, no. 1 (2018).
- Ratno, Puspoko Ponco. "Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Sains Teknologi Masyarakat." *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2022)
- Rahma, Merly Yunita, dan Sheila Febriani Putri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil*. 4, no. 4 (2024).
- Rahma, Merly Yunita, dan Sheila Febriani Putri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil*. 4, no. 4 (2024).
- Rahmayani, Rahmayani, Masdiana Sinambela, dan Rosida Rosida. "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia Kelas Xi Mia Sma Negeri 16 Medan." *Jurnal Pelita Pendidikan* 5, no. 2 (2017). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/8415>.
- Rico, Rico Fiyani Hady, dan Hendrawan Armanto. "Pengaruh Penggunaan Augmented Reality pada Pembelajaran Sistem Saluran Pernapasan dan Sistem Saluran Pencernaan pada Tubuh Manusia." *Journal of Intelligent System and Computation* 2, no. 1 (2021): 01–05. <https://doi.org/10.52985/insyst.v2i1.155>.
- Riduwan. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta, 2012.
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rizky, Adinda Dhea, dan Ulin Nuhxxa. "Pengembangan Modul Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA SMP." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 6, no. 1 (2026): 374–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4751>.
- Safa, H. B., dan O. Hardiyantari. "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 15, No. 1 (2025)

- Shoaib, Huma, dan S. Waqar Jaffry. *A Survey of Augmented Reality*. t.t.
- Shoaib, Huma, dan S. Waqar Jaffry. *A Survey of Augmented Reality*. t.t.
- Simorangkir, Anggita, dan Martina Asiati Napitupulu. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia.” *Jurnal Pelita Pendidikan* 8, no. 1 (2020). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/11247>.
- Siti, Ragil Siti Sholehah dan Nuur Wachid Abdul Majid. “The Effectiveness of Augmented Reality Technology in Mathematics: A Case Study of SMP Al Azhar Plus Bogor.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 13, no. 2 (2024): 316–25. <https://doi.org/10.23887/janapati.v13i2.74582>.
- Siti, Ragil Siti Sholehah dan Nuur Wachid Abdul Majid. “The Effectiveness of Augmented Reality Technology in Mathematics: A Case Study of SMP Al Azhar Plus Bogor.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 13, no. 2 (2024): 316–25. <https://doi.org/10.23887/janapati.v13i2.74582>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 19th Edition. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. 2020.
- Vidak, Andrej, Iva Movre Šapić, Vanes Mešić, dan Vjeran Gomzi. “Augmented Reality Technology in Teaching about Physics: A Systematic Review of Opportunities and Challenges.” *European Journal of Physics* 45, no. 2 (2024): 023002. <https://doi.org/10.1088/1361-6404/ad0e84>.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 2012.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. 2021.
- Zega, Melda Yanti, Novelina Andriani Zega, Toroziduhu Waruwu, dan Agnes Renostini Harefa. “Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp.” *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 280–91. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i1.9739>.