

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Abd Aziz. "Peran Walisongo dalam Perkembangan Islam di Jawa". *Javano-Islamicus*, (2024), Vol. 2: 105-115.
- Amna, Emda. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, (2017), Vol. 5: 172-185.
- Ananda, Nur Asyifa & Noorazmah Hidayati. "Menggali Makna Dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda Di Era Modern". *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, (2025), Vol. 2: 110-120.
- Anjani, Shelfiya. "Masuknya Peradaban Islam Ke Indonesia Dan Peran Walisongo Dalam Proses Islamisasi Nusantara". *Tadhkirah: Jurnal Terapan Hukum Islam dan Kajian Filsafat Syariah*, (2024), Vol. 1: 40-50.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Candra, Evita, dkk. "Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan". *JLEB: Journal of Law Education and Business*, (2023), Vol. 1: 138-145.
- Damayanti, Mega, dkk. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Keragaman Pakaian Adat Daerah". *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, (2023), Vol. 8: 795-805.
- Efendi, Yusuf Muhammad, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Augmented Reality Card* (ARC) Berbasis Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singashari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang". *JPSI*, (2018), Vol. 1: 175-185.
- Eka, Putri, dkk. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Mata Pelajaran Fikih Materi Penyembelihan Di MTsN 5 Bojonegoro". *AEJ: Advance in Education Journal*, (2025), Vol. 2: 355.
- Fadilah, Aisyah, dkk. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*, (2023), Vol. 1: 1-15.
- Gunawan, Tedi. "Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Pengalaman Pengguna Dalam Aplikasi Edukasi". *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, (2023), Vol. 6: 4360-4370.

- Hasan, Muhammad, dkk. Media Pembelajaran. Surakarta: Tahta Media Group, 2021.
- Hasiru, Dewasni, dkk. “Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh”. *Jambara Journal of Mathematics Education*, (2021), Vol. 2: 60-70.
- Hikmah, Wulan Kurnia. “Efektifitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat”. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: IAIN Metro, 2020.
- Karo-Karo S., Isran Rasyid & Rohani. “Manfaat Media dalam Pembelajaran”. *AXIOM*, (2018), Vol. 2: 91-100.
- Kristanto, Andi. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Magdalena, I., dkk. “Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Akademik di SMA X Bekasi”. *Cendekia Pendidikan*, (2024), Vol. 2: 3.
- Mahartika, Ira, dkk. Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar”. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, (2020), Vol. 13: 116-152.
- Mustaqim, Ilmawan. “Pemanfaatan *Augmented Reality*”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, (2016), Vol. 13: 180-191.
- Nabilah, Alvi. “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Ketentuan Haji dan Umrah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di MTs Miftahul Ulum Solokuro Lamongan”. Skripsi tidak diterbitkan. Kediri: IAIN Kediri, 2024.
- Nurhuda, Wahid Ahmad & Daimul Hasanah. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* Materi Fotosintesis”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Maret 2024), Vol. 9: 2806-2815.
- Pagaraa, Hamzah, dkk. Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pebruanti, Lies & Sudji Munadi. “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Modul Di SMKN 2 Sumbawa”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (2015), Vol. 5: 365-375.
- Purnamawati, dkk. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Mobile *Augmented Reality* (MAR). Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2021.

- Puri, Akhma. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung". Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan, 2021.
- Purwaningrum, Septiana & Dewi Trisna Wati. "Pengembangan Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Berbasis Higher Order Thinking Skills". *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, (2023), Vol. 7: 43-57.
- Purwaningrum, Septiana, dkk. "Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, (Mei 2024), Vol. 3: 36-48.
- Rahmadi. Pengantar Metodologi Penelitian. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, (2021), Vol. 2: 289-300.
- Riduwan. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sadiman, Arief S. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Said, Sitaman. "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21". *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, (Juni 2023), Vol. 6: 190-200.
- Saman, Tsurayya. "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah". *Pendidikan Guru*, (2024), Vol. 5: 85-95.
- Santika, Mira Devi, dkk. "Metode Dakwah Walisongo Dalam Penyebaran Agama Islam Di Tanah Jawa". *Tsaqofah & Tarikh*, (2024), Vol. 9: 65-75.
- Santrock, John W. Psikologi Pendidikan (Educational Psychology). Terj. Harya Bhimasena. Jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2014.
- Sardiman, A.M. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sari, dkk. Modul Media Pembelajaran. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2019.
- Silahuiddin, Anang, dkk. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati". *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, (Desember 2022), Vol. 4: 160-170.

- Slamet, Fayrus Abadi. Model Penelitian Pengembangan (R n D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suroiya, Mufatihatus & Sukma Perdana Prasetya. “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia”. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, (2021), Vol. 1: 100-110.
- Tabrani, Ahmad, dkk. Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jakarta: Direktorat Jenderal Kemenag RI, 2019.
- Tri, Marshela, dkk. “Pengaruh Ajaran Walisongo Terhadap Pendidikan Moral Dan Karakter Generasi Muda Di Sekolah Islam Masa Kini”. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, (2025), Vol. 1: 1045-1055.
- Uno, Hamzah B. Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Wahab, Abdul, dkk. “Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI”. *Jurnal Basicedu*, (2021), Vol. 5: 1039-1045.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (2024), Vol. 9: 1225-1235.
- Yusup, H. A., dkk. “Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Dalam Media Sosial”. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, (2023), Vol. 3: 210-220.
- Zumroh, Ade Rizki. “Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, (2024), Vol. 2: 275-281.