

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aswaja Pressindo.
- Agung, & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan pembelajaran sejarah*. Ombak.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan sejarah dan permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2), 695–697.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Amelia, D., Setiaji, B., Jakarwi, & Primadewi, K. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amruddin, Priyandi, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiana, S., & Wacaksono, D. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV Pradina Pustaka.
- Apriliani, F. A. (2017). Kontribusi sikap disiplin, fasilitas belajar, dan monitoring orang tua terhadap kemandirian dan dampaknya pada hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 191–198.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru*. Remaja Rosdakarya.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan mudah membuat Augmented Reality* (Edisi 1). ANDI.
- Brown, M. B., & Forsythe, A. B. (1974). Robust tests for the equality of variances. *Journal of the American Statistical Association*, 69(346), 364–367. <https://doi.org/10.1080/01621459.1974.10482955>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 114–122.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., & Sylvia, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Fadil, & Zulaikhah. (2025). *Metodologi statistik inferensial dalam penelitian pendidikan Islam*. CV Eureka Media Aksara.
- Hake, R. R. (1998). Interactive engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data. *American Journal of Physics*, 66(1), 1–4.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, M., & Harahap, T. K. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat sendiri aplikasi Augmented Reality*. PT Elex Media Komputindo.
- Khafifah, R. N. (2021). Model pembelajaran konstruktivisme. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 1–5.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Prenada Media Group.

- Lathifah, S. A., Hardaningtyas, K., Pratama, A. Z., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Mahmud, M. R., Carlisan, Y., & Utami, K. T. (2024). Augmented Reality as a media of mathematics learning. *KnE Social Sciences*, 9(8), 451–457.
- Malay, M. N. (2022). *Belajar mudah & praktis analisis data statistik*. Madani Jaya.
- Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan media pembelajaran tata surya berbasis AR. *Journal of Electrical Technology*, 3(3), 40–47.
- Ningsih, N. P. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa. *JUTIPA*, 1(3), 63–71.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality pada SMA. *Teknologi Pendidikan*, 5, 97–115.
- Pradana, S. K., & Hidayati, S. N. (2024). Analisis keaktifan belajar siswa. *Eduproxima*, 6(1), 235–241.
- Prasetya, F. N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Zultrianti, M. S. (2022). Pembelajaran abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.
- Rahman, A. B. P., Munandar, A., Sabhayti, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan dan unsur-unsurnya. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 24–33.
- Rahmawati, A., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh media Augmented Reality berbasis narasi sejarah. *Avatara*, 16(3), 1–13.
- Ramadhan, M. F., Siroj, A., & Afgani, M. (2024). Validitas dan reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 67–75.
- Rokhanah, N., Widawati, A., & Hari, E. S. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa. *Edukatif*, 3(5), 3173–3180.
- Sadiyah, I. (2025). *Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Journal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality. *Biometrika*, 52(3), 591–611.
- Sihaloho, I. M., & Asyiril, A. (2021). Pengaruh keaktifan dan minat belajar siswa. *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 1(1), 2830–3059.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan mix method*. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Kade, I. S. (2020). *Instrumen penelitian*. Mahamero Press.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh media AR terhadap hasil belajar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35.
- Yakiba, L., & Aman. (2017). Implementasi metode listening team. *Risalah*, 4(3), 477–492.