

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Anderson, W. L., & Krathwohl, R. D. (2001). *A Taxonomy For Learning Teaching and Assessing* (L. W. Anderson, D. R. Krathwohl, P. W. Airasian, K. A. Cruikshank, R. E. Mayer, P. R. Pintrich, J. Raths, & M. C. Wittrock (eds.); Abridged E). Addison Wesley Longman.
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2022). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124–133.
- Arisanti, F., Habiby, J. S., & Ponorogo, U. M. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Eksploratif Reality Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *JOECES: Joernal of Early Childhood Education Studies*, 4(2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.73-104>
- Arliana, C. A., Purnamasari, I., Suyoto, & Maflakhah. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dengan Media Berbasis Augmented Reality Di Sekolah Dasar. *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1733>
- Arlina, A. (2023). Pengaruh Persepsi Atas Media Pembelajaran Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Sejarah. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 188. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v6i2.14671>
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>
- Azizah, I. N., Arisanty, D., & Rini, S. (2026). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 07(01), 72–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-instech.v7i1.15670>
- Azizah, N., & Alberida, H. (2021). Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA? *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 388–395. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38073>
- Azzahra, L., Nurhanurawati, N., & Firdaus, R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self Confidence Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 788–803. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9364>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Bramantha, H. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar

- Siswa. *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 21–28.
<https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v2i1.63>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
- Cohen, J. (1998). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (second Edi).
<http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99–108.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dendodi, D., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 293–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.456>
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Dunggio, Y. (2024). *Bakteriologi Dasar*. deepublish Digital.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fatma, A. S. D., Wijayanti, D., & Azlya, F. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Assembler Edu Pembelajaran IPAS Kelas VA Materi Ekosistem SD. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 3(1).
- Fitriannor, Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Assemblr Edu Sebagai Media Augmented Reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5161>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Guilford, J. P. (1978). *Fundamental Statistics in Psychology and Education* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Hake, R. . (1998). Interactive-engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hastuti, D. D., & Fauzi, A. (2024). Implementasi Teori Humanistik Dalam Meningkatkan Self Confident Pada Kemampuan Literasi Peserta Didik Sd. *Mandalika: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 1–13.
<https://doi.org/10.59613/jipb.v2i1.90>

- Ijirana, I., Auliya, A. R., & Rumondor, P. (2024). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning dan Media Interaktif Pada Siswa Kelas IIB SD Negeri Model Terpadu Madani. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(February), 4–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18544>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.8138>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Irnaningtyas, & Sagita, S. (2021). *IPA Biologi Untuk SMA/MA Kelas X* (P. Larasati (ed.)). Erlangga.
- Isyana, V. B., Baidowi, Novitasari, D., & Sridana, N. (2024). Pengaruh Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 370–383. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7125>
- Jelita, S. K. (2024). Upaya Guru Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. 800–809.
- Jumriani, Syatriana, E., & Mukhlis. (2025). Augmented Reality Learning Media for Student Engagement in Literacy Classrooms. *Indonesian Journal of Inovation Studies*, 26(4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1823>
- Kasim, V. N. A. (2020). *Peran Imunitas Pada Infeksi Salmonella typhi*. C.V Athra Samudra.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 123.
- Khoiri, Q., & Mona, N. (2024). Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86.
- Komara, I. B., Sopandi, W., Sujana, A., Munawarti, L., & Rahmawati, U. (2025). Integrasi Umpan Balik dalam PjBL untuk Pembelajaran Perubahan Wujud Benda. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 41–56. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.97544>
- Korlah, L. N., Achmad, M. I., & Nur, J. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Matematika Dasar Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal MAHANDIA*, 9, 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/efqw0m50>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA AL Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lauster, P. (2012). *Tes Kepribadian*. Bumi Aksara.
- Lestari, P., Gutji, N., & Yaksa, R. A. (2023). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Jambi. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9027–9039.
- Lestari, S. N. (2023). *EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN*. 1(2), 18–32.

- Lomban, E. A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik*. 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.30762/factor>
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). *Seberapa “pengaruh” media dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa ?* 1(3), 180–187.
- Lusiana, M., Thaitami, S. H., & Silvia, F. (2025). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Kuliah Rias Pengantin Barat. *ALACRITY: Journal of Education*, 5(2), 1006–1014. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i2.748>
- Lusiyanti, F., Zahro, F., & Mursidik, E. M. (2025). Penerapan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Musyawarah Di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. *Pendidikan Dasar*, 10.
- Mahariesti, D. (2009). Apa itu bakteri? In *Perpustakaan Nasional RI* (1st ed.). Kenanga Pustaka Indonesia. <https://ipusnas.perpusnas.go.id/book/1c06b58e-3252-4e98-bd95-d9598b61d21e/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Malvin Dukalang, & Sudirman. (2024). Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>
- Marlina, L., Fatimah, S., & Siddik, R. R. (2022). *Profil Siswa Yang Mempunyai Kepercayaan Diri Rendah Di SMA Negeri 4 Cimahi*. 5(2), 154–161. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i2.8496>
- Maulida, R., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Ridhaningtyads, L. P., & Refia, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educreations Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pemurus Dalam. *Education Research and Development*, 01(02), 234–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.136>
- Maulidia, N., Efendi, A. N., Alatas, M. A., & Firnanda, A. (2025). Pemanfaatan Media Augmented Reality dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan. *SHes: Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 1407–1414.
- Maulidiah, P., Sya, A., & Kusumawati, L. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(2), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jpig.v8i2.8619>
- Maulina, S. I., & Ghofur, M. A. (2023). *Pengaruh Lingkungan Keluarga , Lingkungan Sekolah , dan Lingkungan Masyarakat terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMA Negeri 17 Surabaya*. 4(1), 93–104.
- Meilani, L., Bastulbar, B., & Pratiwi, W. D. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(3), 282–287. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i3.31476>
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>

- Mora, L., & Lufri. (2025). Analisis Kebutuhan Booklet Bernuansa Religius pada Materi Bakteri Di SMA Negeri 1 Koto Balingka. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2), 85–93. <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.10984>
- Muhammad, M. A., Sulistiono, W. E., Djausal, G. P., Studi, P., Informatika, T., Lampung, U., Studi, P., Internasional, H., Lampung, U., Korespondensi, P., Lokasi, P., & Matching, T. (2020). Augmented Reality Pelacak Lokasi Pustaka. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071343>
- Muslim, A. S., Rifdarmon, R., & Nanda, I. (2025). Efektivitas Model Active Knowledge Sharing Berbantuan Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik SMK Effectiveness of the Augmented Reality – Assisted Active Knowledge Sharing Model on Vocational Students ' Learning Activeness. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, November, 969–980. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jtpvi.v3i4.373>
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., Anwar, S., & Hilman, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 5463–5474. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.17132>
- Mutiara, M., Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, L., Nurnabila, N., Ramadhan, S., & Nurdiniawati, N. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assembler Edu bagi Anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 144–157.
- Nainggolan, F. N. A. B., & Limiansih, K. (2025). CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Augmented Reality Gerhana Matahari untuk Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8, 141–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5483>
- Neliwati, Putri, F. D., Putri, M., & Syahputra, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39817>
- Nilasari, A., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2020). Analisis Self-Confidence Dan Hasil Belajar Matematika Sma Dalam Kurikulum Berbasis Unit Kegiatan Belajar Mandiri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 433–439. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2800>
- Ningrum, G. D. K., Elmunsyah, H., Pamungkas, B. D., Aprilianto, N. D., Utama, M. A., Baharudin, M. N., & Fikriati, H. A. (2025). Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Literasi Teknologi dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1813–1822.
- Noviyanto, T. S. H., Sumaryoto, & Ibrahim, S. (2021). Pengaruh Rasa Ingin Tahu Dan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Tangerang Selatan. 1, 143–150. <https://e-journal.iain->

- palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/
- Nugraha, H. S., Sutisna, A., Garsela, F., Sari, E. E., & Dzakiah, S. N. (2025). Penerapan media augmented reality dalam pembelajaran tata krama bahasa Sunda pada siswa SMP Alfa Centauri kota Bandung. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 459–472. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1202>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>
- Oktarisa, F., Rahmat, T., & Firmanti, P. (2024). Pengaruh Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 5532–5543.
- Paramita, H., Kurniawati, E. M., & Winarni, S. (2025). Analisis Penerapan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(02), 565–576. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.2864>
- Pratiwi, M. P., Kusumaningtyas, P. A., Intan, N., & Dewi, N. K. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini*. 3(1), 66–76.
- Price, L. R. (2017). Psychometric Methods: Theory into Practice. In *Measurement: Interdisciplinary Research and Perspectives*. <https://lccn.loc.gov/2016013346>
- Primadona, I., Zakir, S., Efriyanti, L., & Jasmienti, J. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 907–923. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2099>
- Pujakesuma, D., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2025). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality , Video , Dan Slide Terhadap Hasil Belajar Dan Daya Ingat Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 6 Analysis Of The Influence Of Augmented Reality , Video , And Slide Learning Media. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 12(4), 885–894. <https://doi.org/https://doi.org/10.25126/jtiik.124>
- Putra, P. A., Hidayatulloh, R., Fauzan, H. A., & Fami, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis AR terhadap Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 115–118. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.151>
- Qorimah, E. N., & Sutama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Adaptive Behavior and Learning*, 6(2), 457–485. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139998369.018>
- Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431.

- <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Rahmanda, R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 3(2), 73–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/bijee.v3i2.3045>
- Rahmatin, V. S., Andriana, E., & Fajari, L. A. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.102455>
- Ramadhani, O., & Khoirunisa. (2025). Generasi Z dan Teknologi : Gaya Hidup Generasi Z di Era Digital. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2916>
- Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Teknik Informatika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>
- Resti, N., Palupy, R. T., & Riandi. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan (Learning Media Innovation Using Augmented Reality on Digestive System Material). *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10, 238–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Rini, J., Rizkiana, Y., & Musa, M. M. (2025). Efektivitas Media Bangun Ruang 3D Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.47650/elips.v6i1.1681>
- Rizal, I. M., & Prabawati, M. N. (2025). Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Menggunakan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kepercayaan Diri Matematis. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 143–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v15i2.10993>
- Rohani, R., Hambali, H., & Supentri, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Enok. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 527–534. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6777>
- Rusli, A., Fadhil, M., Ishaq, M., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Teoretis dan Praktis. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 573–581. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1045>
- Ruswandi. (2013). *Psikologi Pembelajaran* (Tim Editor (ed.)). CV.Cipta Pesona Sejahtera.
- Safira, I. S. (2025). Al-Ard Journal of Education Exploration of Students '

- Perceptions of Augmented Reality (AR) -Based Islamic Education Learning in Grade IX of SMPN 1. *Al-Ard Journal of Education*, 1(3), 85–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.63738/al-ard.v1i3.17>
- Sahida, F., Nurfaizal, Y., & Waluyo, R. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Protozoa. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(02), 99–106. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291>
- Samala, A. D., Usmeldi, Taali, Indarta, Y., Apdoludin, Hakiki, M., & Leong, K. (2023). Top 10 Most-Cited Articles Concerning Blended Learning for Introductory Algorithms and Programming: A Bibliometric Analysis and Overview. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(5), 57–70. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i05.36503>
- Saputra, D., Maulidah, V. I., & Attalina, S. N. C. (2025). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran IPAS Dengan Berbantuan Teknologi Augmented Reality Kelas V SD. *Psikosospes: Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, 1(2), 1359–1380.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42514>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sudiarti, N. P., Cahyani, N. W. S. Y. Ar., Arianti, N. S., Cakrawati, L. P., Sudiana, N., & Putrayasa, I. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Keterampilan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa Kelas 4 Sdn 6 Kesiman NI. *Pendidikan Dasar*, 10(September), 167–186.
- Sugianto, L., Hikmah, Kriswinarso, T. B., & Basir, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Teknologi Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *VENN: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 4(3), 227–241.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); kedua, Vol. 17). ALFABETA.
- Sukenti, E. (2015). Memanfaatkan bakteri. In P. Latifah (Ed.), *PT Remaja Rosdakarya*. PT Remaja Rosdakarya. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/c02ab10a-6b8b-4e6a-913b-5f12ef867fd1/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian*

Kuantitatif dan Kualitatif. 1, 13–23.

- Syawaluddin, A., Pagarra, H., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. H. (2018). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *Riset, Jurnal Indonesia, Tindakan Artikel, Info*, 2, 2–6.
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>
- Tika, A. P., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskresi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52–64. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>
- Trismawati, T., Astuti, A. P., Bahri, M. S., Basit, A., Indrati, W., Putri, F. R. A., Novitasari, R., Mustafafi, W. Z., & Safira, M. (2022). Adaptasi Teknologi Informasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Keberhasilan Pembelajaran Daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.51747/abdipancamarga.v3i1.986>
- Umarta, S. A., & Mangundjaya, W. L. (2023). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(8), 269–278. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8377018>
- Utami, P. R., & Indrayati, S. (2023). *Buku Ajar Pengantar Bakteriologi Dasar Untuk ATLM* (S. N. Febriyani (ed.)). deepublish. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/read-book>
- Wali, M., Mbabho, F., & Pali, A. (2020). Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 404–411. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29060>
- Wibowo, Y., Rinto, R., & Zakiyyah, Z. (2025). Eksplorasi Pengalaman Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA Melalui Problem Based Learning Berbasis Augmented Reality untuk Memahami Proses Berpikir Kreatif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 531–543. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.32397>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yolprezmzcky, S. O. D., Maspiyah, M., Buditjahjanto, I. G. P. A., & Anifah, L. (2025). Pengembangan Model PBL Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman dan Problem Solving Siswa. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(3), 863–872. <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/decode.v5i3.1122>
- Yulinawati, A., & Nuraeni, R. (2021). Kemampuan Representasi Matematis ditinjau dari Self-Confidence Siswa pada Materi Statistika di Desa Talagasari. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 519–530. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.1448>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>