

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Angkasa.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arvanitis, T. N., Petrou, A., Knight, J. F., Savas, S., Sotiriou, S., Gargalakos, M., & Gialouri, E. (2009). Human factors and qualitative pedagogical evaluation of a mobile augmented reality system for science education used by learners with physical disabilities. *Personal and Ubiquitous Computing*, 13(3), 243–250.
- Cheng, S.-T. (2016). Cognitive Reserve and the Prevention of Dementia: the Role of Physical and Cognitive Activities. *Current Psychiatry Reports*, 18(9), 85. <https://doi.org/10.1007/s11920-016-0721-2>
- Darmawan, P., & Firdaus, R. A. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 26–35.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. . Bumi Aksara.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–30. <https://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hasibuan, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif dan Pengembangan Siswa*. Alfabeta.
- Hidayat, D. W. (2015). *Pengembangan Suplemen Augmented Reality Video pada Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pembelajaran Kelas 8 SMP Muhammadiyah 4 Singosari Malang* [Thesis (Diploma)]. Universitas Negeri Malang.
- Khodikotul, A., Imamudin, I., & Munawaroh, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD. *Pendas J. Ilm. Pendidik*, 10, 281–295.

- Klopfer, E., & Squire, K. (2008). Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203–228. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9037-6>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Remaja Rosdakarya.
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes*. Alfabeta.
- Lexy, J. , M. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet.3). Remaja Rosdakarya.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE.
- Mahendra, D., Subroto, D. E., Barokah, Mudoifah, E., & Mudafiah, D. (2025). Penerapan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(2), 50–59. <https://doi.org/10.69714/958k3814>
- Martín-Gutiérrez, J., Fabiani, P., Benesova, W., Meneses, M. D., & Mora, C. E. (2015). Augmented reality to promote collaborative and autonomous learning in higher education. *Computers in Human Behavior*, 51, 752–761. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2014.11.093>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Nurfaidah, N., Pujiastuti, E., Cahyono, A. N., & Sugiman, S. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, 12(2), 380. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i2.3291>
- Nursyafitri, A. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* [Thesis (S1)]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Patton, M. (1980). *Qualitative Evaluation Methods*. SAGE.
- Prahesti, E. (2013). Bimbingan Belajar Efektif Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Pada Siswa Kelas VII. Semarang ; Sekolah Pascasarjana Unika Soegijapranata Semarang. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 1–4.
- Purwanto, V. D., Putra, A., & Suhendro, P. (2025). Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 285–296.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>

- Sabri, A. (2010). *Strategi Belajar. Mengajar Micro Teaching*. PT Ciputat Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-Hill Medical Publishing.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Syafrita. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Terintegrasi NilaiNilai Islami Dalam Materi Trigonometri Untuk Siswa SMA Kelas X* [Skripsi]. Islam Negeri Sumatera Utara.
- Syahri, W., Muhaimin, M., & Ardi, A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Laju Reaksi Untuk Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 9(1), 26–34. <https://doi.org/10.22437/jisic.v9i1.5081>
- Syamsi, A. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produktivitas Pegawai*. Unhas Press.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Cet.14). Sinar Grafika Offset.
- Utomo, K., & Anisa, N. (2025). Penggunaan Augmented Reality Dalam Pendidikan Yang Meningkatkan Motivasi dan Efisiensi Belajar. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(2), 167–180. <https://doi.org/10.31599/v60jfd25>
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksonom, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Cet.1). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wang, C.-H., Hsiao, C.-Y., Tai, A.-T., & Wang, M.-J. J. (2023). Usability evaluation of augmented reality visualizations on an optical see-through head-mounted display for assisting machine operations. *Applied Ergonomics*, 113, 104112. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2023.104112>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Nani R, dkk,. (2022). *IPAS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Erlangga.

- Meleong.(2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara,
- Windiarti, Sri. (2023). *Upaya Tingkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Purbalingga: CV. Sketsa Media.
- Herawati, dkk. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abdi Grup.
- Suhartatik. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Klaten : Underline.
- Pujiastuti, Emi. dkk. (2023). *Media Augmented Reality*. Klaten: Lakeisha.
- Ariatmanto, dkk. (2022). *Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Anisa Nur. (2025). Penggunaan Augmented Reality Pendidikan dalam Motivasi Belajar dan Efisiensi Belajar. *Jurnal Kajian Ilmiah* <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI> .
- Dhimas Mahendra. (2025: 57). Penerapan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>
- Firdausa, R.A.,dkk. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*,
- Munawaroh dkk. (2025:292). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD , *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Vivi Devriana Purwanto, dkk. (2025). Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*