

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- . *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Fernando, Mario. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online, 2013.
- Fitra, Devi Kurnia. “Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Materi Tata Surya Di Kelas Vii Smp.” *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 278.
- Gaol, Atika Friska Lumban, Azizahwati, dan Zulhelmi. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14190–14199. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4684>.
- Kahar, M. Iksan, Hairuddin Cika, Nur Afni, dan Nur Eka Wahyuningsih. “Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19.” *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial* 2, no. 1 (2021): 58–78.
- Kurniawan P, Andre, dan dkk. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- Latifah, Sri. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 43–51.
- Mustaqim, Ilmawan, dan Nanang Kurniawan. “Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik di SMK.” *j. pendidik. teknologi. kejuruan*. 14, no. 2 (2017). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/10443>.
- Mustika. “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.” *Citec Journal* Vol. 2 no. 4 (2018).
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117.

- Rahayu, Komang Novita Sri. “Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 87–100. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>.
- Rosa, Agmita Clara, Hastha Sunardi, dan Herri Setiawan. “Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang.” *JIG* 10, no. 1 (Juli 2019). <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/728>.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sari, Ni Komang Oktari Permata, Padma Nyoman Chrisnapati, Made Windu Antara Kesiman, dan I Made Gede Sunarya. “Pengembangan Vitual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 11, No. 2 (2014).
- Sari, Ni Luh Nita, Padma Nyoman Chrisnapati, dan I Gede Mahendra Darmawiguna. “Augmented Reality Book Pengenalan Gedung Universitas Pendidikan Ganesha.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 3 (2014): 11.
- Sartono, Kus Eddy, dan Anggri Laisaroh. “Augmented reality-based textbook innovation as learning media for learning from home.” *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran* 6, no. 1 (2022): 93–102.
- Setiawan, Dimas, dan Mei Lenawati. “Peran dan Strategi Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Era Society 5.0.” *RESEARCH : Computer, Information System & Technology Management* 3, no. 1 (2020): 1.
- Siswarana, S A, dan D Djuniadi. “Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Augmented Reality Bagi Siswa Smk Kelas X.” *Jurnal Digit* 5, no. 2 (2017): 108–120. <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/47/0>.
- Sugianto, Castaka Agus. *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*, Juni 2018. <https://osf.io/swun9>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 7 ed. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,*

- Kualitatif Dan R & D*). Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Wijaya, Crisna, Sukma, I Gede Margunayasa, dan Basilius Redan Werang. “Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

