

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, N. P., Sari, D. K., & Wijaya, A. (2024). Implementasi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 145-162.
- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran dalam perspektif teknologi informasi*. PT Rajawali Pers.
- Asosiasi Pendidik Sejarah Indonesia. (2024). *Laporan survei minat siswa terhadap pembelajaran sejarah di Indonesia*. APSI Publishing.
- Cahyono, B., Setiawan, R., & Pratama, I. (2025). Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 23-38.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Einsthendi, A. D., Rahman, F., & Sari, M. (2024). Prinsip desain UI/UX untuk aplikasi edukasi anak-anak: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 89-104.
- Fadilla, R. (2021). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(4), 234-248.
- Faizal, M., & Zaki, A. (2019). Desain interaksi untuk anak-anak: Prinsip dan implementasi dalam aplikasi mobile. *Jurnal Human-Computer Interaction*, 6(3), 156-171.
- Hariyono, S. (2023). Tantangan pembelajaran sejarah di era digital: Perspektif guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 78-92.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TITCOM*, 5(1), 1-6.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Morgan, G., & Shade, D. (1994). *Technology and young children: A guide for educators*. Delmar Publishers.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Permana, A. (2024). Klasifikasi dan implementasi teknologi augmented reality dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 7(1), 45-58.
- Pratama, A., Wijaya, S., & Sari, N. (2024). Efektivitas implementasi augmented reality dalam modul pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 201-215.
- Rachim, F., Nugraha, D., & Permata, S. (2024). Augmented reality sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 123-137.
- Rahadiano, I. D., Sari, P., & Wijaya, K. (2024). Teknologi augmented reality dalam mendukung produktivitas pendidikan modern. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Digital*, 9(1), 67-82.
- Rahmatika, S., Putri, A., & Rahman, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 112-125.
- Rohmatulloh, A., Sari, D., & Pratama, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran sejarah HI-Merdeka berbasis Android dengan metode gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(3), 178-193.
- Rusnandi, E., Sari, L., & Wijaya, T. (2016). Implementasi augmented reality pada pengembangan media pembelajaran kimia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 94-108.

Setyawan, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran AR dengan aplikasi Unity untuk mata pelajaran IPA siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(4), 267-281.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Fisher, A. V., & Godwin, K. E. (2011). The development of selective sustained attention: The role of executive functions. In *Executive function in preschool-age children* (pp. 53-72). American Psychological Association.

Kemendikbud. (2016). Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2020). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3.