

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Gede. 2016. *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, Anak Agung Gede. 2017. *Statistik Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Undiksha
- Alhamid, Thalha, and Budur Anufia. n.d. 2019. *Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(3), 361–373.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Barokati, N., & Annas, F. 2013. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan).”
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar (Vol. 5, Issue 1, pp. 33–46). <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V5I1.2356>
- Candiasa, I Made. 2011. *Penyajian Instrumen Penilaian Disertasi Aplikasi Iteman Dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Cakrawala, J., Vol, P., & Juli, E. (2017). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. 3(2), 21–28.
- Chrissanti, M. I., & Widjajanti, D. B. (2015). Keefektifan Pendekatan Metakognitif Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i1.7150>
- Dahar, 1986. *Teori-teori Belajar*, Bandung : Tiga Serangkai
- Dasar, S. (2017). *Pancasakti Science Education Journal*. 2, 145–157.
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.3012>

- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (n.d.). Konsep belajar dan pembelajaran. 17(1), 66–79.
- Ilhami, Rizka Shoumil, and D. R. (2017). Penilaian Kerja Karyawan Dengan Metode AHP Dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*.
- Ilhami, Rizka Shoumil, and Dino Rimanto. 2017. “Penilaian Kerja Karyawan Dengan Metode AHP Dan Rating Scale.” *Jurnal Optimasi Sistem Industri*.
- Informasi, B. T. (2010). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1. VIII(2).
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Tehnik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja:
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183–191. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Mufidah, L., Effendi, D., & Purwanti, T. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 117–125.
- Nadjurodin, A. (2015). Modul Diklat Berjenjang Jenjang Sekolah : UMUM Materi Diklat : Kependidikan. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Nugroho, A. A., & Dwijayanti, I. (2016). Proses Berpikir Mahasiswa Ditinjau Dari. 9(1), 25–32.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 1693–4024.
- Pratama, S., & Maulani, J. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2017(3), 132–137.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.

- Rahman, A. (2018). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Metakognitif Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um052v10i1p28-43>
- Ramlawati, L. H. H., Zaenab, S., & Yunus, S. R. (2017). Sistem Organ Pada Manusia. *Sumber Belajar Penunjang Plpg*, 3–12.
- Sahertian, J., & Helilintar, R. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(1), 49–53. <https://doi.org/10.34128/jsi.v3i1.70>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumaran Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sugianti, D. Y. (2019). Pengembangan Modul “Jatrabel” Dengan Model Pengembangan Addie Untuk Melatih Komunikasi Matematis Tertulis Siswa.
- Suharso, A. (2012). Solusi, Vol. 11 No. 24 Edisi September-Nopember 2012 Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3d Berbasis Augmented Reality Oleh : Aries Suharso. *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality*, 11(24), 1–11
- Sutama, Gede Agus, Kadek Suranata, and Ketut Dharsana. 2014. “Penerapan Teori Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja.” *E-Journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling 2 (1): 1–11*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made, Dan I Nyoman Jampel, and K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made, Dan I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA*. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Wahyu Lestari, Fatinatus Selvia, & Rohmatul Layliyyah. (2019). Pendekatan Open-ended Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa. *At-Ta’lim: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i2.263>

Widiana, I Wayan, I Ketut Gading, I Made Tegeh & Putu Aditya Antara. 2020. Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. Singaraja: Rajawali Printing.

