

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651)
- Abdullah Sani, Z. H., Huiyi, A. S., Hong, T. S., Mohd Nizam, D. N., & Baharum, A. (2020). Design And Development Of An Augmented Reality Application To Learn Mandarin. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(8), 3814–3826. [https://ejmcm.com/article\\_6710.html](https://ejmcm.com/article_6710.html)
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Untuk Perkuliahan Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Berorientasi Kearifan Lokal Konsep Subak*. 61–72.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); 2nd ed.). Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013.
- Alshehri, A. (2021). The Effectiveness of a Micro-Learning Strategy in Developing the Skills of Using Augmented Reality Applications among Science Teachers in Jeddah. *International Journal of Educational Research Review*, 176–183. <https://doi.org/10.24331/ijere.869642>
- Arthayasa Kembar I Gede, Agustini Ni Ketut, H. D. D. G. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja*. 12.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Instructional Design: The ADDIE Approach* (pp. 207–238). <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-411355-8.50014-0>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dedy Yusuf Santosa, Dessy Sri Wahyuni, P Wayan Arta Suyasa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Dhanik Tri Hastuti, S.Kep., Ners., Dewi Puspitasari, S.Kep., Rudi Fahrudin, SKM., M.Pd., Zulhety, S.Kep., N. (2018). *Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan Jilid 1*. Pilar Media.
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality

Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>

Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

Farhani Isty, M., Nor, M., & Sahal, M. (2021). The Development of Mobile Augmented Reality-Based Science Learning Media on Earth Layer Materials and Disasters in Class VII Junior High School. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.31258/jgs.9.1.60-69>

Firosalia Kristin. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>

Freunberger, S. A., Chen, Y., Peng, Z., Griffin, J. M., Hardwick, L. J., Barde, F., Novak, P., & Bruce, P. G. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Pada Materi Alat Pernafasan Hewan dan Manusia Mata Pelajaran IPA SD Kelas V. *J. Am. Chem. Soc.*, 133(2), 8040. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4895736>

Herawati, H. (2015). *PENGEMBANGAN MODUL E-LEARNING FISIKA BERBASIS CAPTIVATE*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 16, Nomor 2, September 2015,68-75.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Bogor : GHALIA INDONESIA., 2014.

Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, P. S. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress. [https://books.google.co.id/books/about/Belajar\\_dan\\_Pembelajaran.html?id=F5xjDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Belajar_dan_Pembelajaran.html?id=F5xjDwAAQBAJ&redir_esc=y)

Intanny, V., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. K. (2018). Pengukuran kebergunaan dan user experience (ux) marketplace jogjaplaza.id dengan metode ueq dan use questionnaire. *Jurnal Pekommas*, 3(2), 117 – 126.

Lidiana, H., Gunawan, G., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media PhET Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kediri Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(2), 151–157.

Lieung, K. W. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 73–82. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary/index>

Liu, X., Sohn, Y.-H., & Park, D.-W. (2018). Application Development with Augmented Reality Technique using Unity 3D and Vuforia. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(21), 15068–15071. <http://www.ripublication.com>

Mahmud, M. E. (2020). *Teknologi Pendidikan : Konsep Dasar dan Aplikasi* (M. dan A. K. Andi Hafitz Khanz (ed.); April 2020). Mulawarman University Press.

- Mariani, I. G. A. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dan blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. *Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- Mayer, L. F. & R. E. (2015). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies that Promote Understanding*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107707085>
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 837–852. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>
- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12). [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA\\_Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf)
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, 36–48.
- Nina Widyaningsih, Mahilda Dea Komalasari, H. P. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah*. 2666, 347–361.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9-17.
- Puspitadewi, R., Saputro, A. N. C., & ... (2016). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI .... *Jurnal Pendidikan* ..., 5(4), 114–119. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/9361%0Ahttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/9361/6929>
- Putri Darmaningsih, N., Ser wahyuni, D., & ParthaSindu, i G. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 67–77.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi

- Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120.  
<https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rajagukguk, K. P., Learning, D., & Belajar, H. (2019). *Pengembangan Media Adobe Flash berbasis Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA*. 1(1), 1–7.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8.  
<https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>
- Sadiman, D. A. S. (2002). *Media pembelajaran dan proses belajar mengajar, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Şahin, M. (2012). Pros And Cons Of Connectivism As A Learning Theory. *International Journal of Physical and Social Sciences*, 2(4), 437–454.  
<http://www.ijmra.us>
- Sakti, B. P. (2020). Upaya Peningkatan Guru Profesional Dalam Menghadapi Pendidikan Di Era Globalisasi. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 74. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.632>
- Siemens, G., Onderwijsdagen, S., Age, D., Design, E., Downes, S., & Verhagen, P. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 1–5.  
<http://elearning.surf.nl/e-learning/english/3793>
- Siswanto, A. (2013). *Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis Augmented Reality ( AR ) di TK ABA 33 Semarang*. 1–9.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sukarmiasih, N. P. (2018). Penerapan Platform E-Learning Dalam Dunia Pendidikan. In *Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis Teknologi Pendidikan*, 19. Jayapangus Press.
- Sundhari, K. I., Wahyuni, D. S., & ... (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. ... *Pendidikan Teknik ...*, 9, 56–66.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/26466>
- Suratno, A., & Nugroho, E. W. (2021). *Augmented Reality-Based Learning Media Design : Its Compatibility to Blended Learning*. 579, 41–48.
- Sutirman, M. P. (2013). *Media dan model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyudi, M. Y., Yanti, F., & Sutresna, J. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Organ Dalam Tubuh Manusia Berbasis Android. *JOAIIA: Journal of ...*, 2(1), 10–18.
- Syam, N. (2012). Peranan Software Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 5 Pallangga Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 43–50.

Tanjungan, G. (2022). Perancangan Pertanyaan Indikator User Experience Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal.Mdp.Ac.Id*.  
<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1825>

Tegeh, I. M. dan I. M. K. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.

Turban. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Paradigma, Yogyakarta.

Umi, N., Purna, R. |, Nugroho, B., Karsoni, |, & Dinata, B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Adobe Captivate Materi Matriks di Sekolah Kejuruan (SMK) 3 Kota Bumi. *International Journal Of Progressive Mathematics Education*, 1(3), 234–255.

Waryanto, N. H. (2011). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. FMIPA UNY.

Wati, M., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif White Board Animation untuk Guru Fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21.  
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1782>

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*.

Yuwono, T., Dwi, A., Ningrum, I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book berbasis Discovery Learning Membuktikan Luas dan Keliling Lingkaran. 10(2), 479–490.

