

DAFTAR PUSTAKA

18_Buku Mikro Teaching gabung_edited. (t.t.).

A Sudarsana, K. N., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn.* 8(2), 150–158.

Agus Kamiana, K., Windu, M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2019). *Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android* (Vol. 8).

Ayu, G., Lestari, N., Crisnapati, P. N., Windu, M., Kesiman, A., Made, I., & Sunarya, G. (2014). *PENGEMBANGAN KARTU INTERAKTIF BELAJAR AKSARA BALI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY.* 3.

Bahasa Nusanta Suatu Pemetaan Awal - Google Buku. (t.t.). Diambil 14 Februari 2023, dari [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=L25rzORE1OcC&oi=fnd&pg=PA71&dq=Pengajaran+Bahasa-Bahasa+Nusantara+\(LIPI,+Ford+Foundation,+Jakarta,+1999\)&ots=xqWFW DxGVp&sig=Y0Rlv_g_v-9AAKxszu8DJBRI_Az8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=L25rzORE1OcC&oi=fnd&pg=PA71&dq=Pengajaran+Bahasa-Bahasa+Nusantara+(LIPI,+Ford+Foundation,+Jakarta,+1999)&ots=xqWFW DxGVp&sig=Y0Rlv_g_v-9AAKxszu8DJBRI_Az8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>

Dyulicheva, Y. Y., Malakhatko, D. G., & Mladenović, R. (2022). The Augmented Reality Usage For Learning Of Disappearing Historical Monuments. *Bulletin of the Serbian Geographical Society*, 102(1), 131–140. <https://doi.org/10.2298/GSGD2201131D>

Fajar Ramadhan, A. (t.t.). *MDLC.*

Fathoni, K., Setiowati, Y., & Dzarrin, H. A. (2020). Aplikasi Promosi Bank Cimb Niaga Menggunakan Mobile Augmented Reality. Dalam *Technologia* (Vol. 11, Nomor 1). <https://developer.vuforia.com>

Harahap, A., & Sucipto, A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. Dalam *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Nomor 1).

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN* (T. Media, Ed.; 1 ed.).

Intan, O. :, Saidah, N., Adhi, M., Staf, N., Jurusan, P., Universitas, P. A., & Yogyakarta, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5 Development Permainan Acak As Accounting Education Learning MEDIA. Dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XIII* (Nomor 1).

- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Made Dwi Guna, I., Agung Gede Agung, A., Pudjawan, K., & Teknologi Pendidikan, P. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Paket Agung. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Nomor 2).
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Moch Ilham Sidik NH, & Hendri Wirawan. (2016). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran direct instruction (Improving student learning outcomes through application of direct instruction learning model)* (Vol. 1, Nomor 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya - Iwan Binanto - Google Buku.* (t.t.). Diambil 7 April 2023, dari <https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- 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* (Vol. 14, Nomor 2). www.unity3d.com.
- Pratiwi. (2016). Pembelajaran Learning Cycle 5e berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dona Dinda Pratiwi. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Nomor 2).
- Ritonga, S., Syahputra, Z., Arifin, D., Maya Sari, I., & Sandra Ritonga, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 9, Nomor 1).

- Rochmawati, I. (2019). *Analisis User Interface Situs Web Iwearup.com*.
www.iwearup.com
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, 278.
https://books.google.com/books/about/Media_Komunikasi_Pembelajaran.html?hl=id&id=wiBQEAAAQBAJ
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(3), 243–253.
<https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i3.4023>
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., Leon, A. K., Abdillah, A., Martriwati, & Siregar, T. (2021). *2E-Bookmodelpembelajaranerasociety5.0*.
- Suweta, I. M. (2019). *164-320-1-SM*.
- Tinggi, D. P. (t.t.). *Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia*. <https://orcid.org/0000-0002-1690-0025>.
- Wayan Gunadi, Nyoman Putra, & Putu Juniarta. (t.t.). 377-Article Text-1644-1-10-20220630. 2022.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Widya Octaviani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android*. 4(2).