

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertasi Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, dkk. 2022. Pelatihan Menulis Ensiklopedia Anak Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Sdit Multazam. *J-MAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 545–556.
- Amalia, R., dkk 2022. Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy*, 1, 10.
- Arifin, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Jilid 2*. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Jilid 2.
- Damayanti, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6(1), 10–19.
- Damayanti, dkk. 2022. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Materi IPA Sistem Pernapasan Manusia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 10–18.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta. Bandung. *Dinamis*, 1.
- Darmawan Harefa, dkk. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. PM Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=mUYAEAAAQBAJ>
- Dewi, dkk. 2019. Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.36526/tr.v3i1.388>

- Dwipayana, dkk. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(1), 49–60.
- Ekantini, A. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 187–194.
- Failasuf, C., dkk. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Arab Berbasis Android Terintegrasi Keterampilan Memecahkan Masalah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 157–163.
- Fakhriyah, F., dkk. 2022. *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit NEM.
- Fauziah, A., dan Prayogo, M. S. 2022. Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Tumbuhan Dan Fungsinyapada Siswa Iv Di Mi Miftahul Ulum Lumajang. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 48–51.
- Fitriana, A. 2021. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi dan Informasi dalam Proses Pembelajaran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 35–47.
- Geroimenko, V. 2022. *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. Springer International Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=oP5vEAAAQBAJ>
- Gustiani, S. 2019. Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics (Hospitality and Linguistics): Jurnal Ilmiah Bahasa Inggris*, 11(2).
- Ichsan, I., dkk. 2023. The Effectiveness of STEM-Based Learning in Teaching 21 st Century Skills in Generation Z Student in Science Learning: A Meta-Analysis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 150–166.
- Indonesia, U. T., 2020. 1 , 2 , 3. 19(2), 196–205.
- Kadek Suartama, I. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran *Development of Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System View project Online learning strategies View project*.
<https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Khairunnisa, S., dan Aziz, T. A. 2021. Studi literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62.
- Kosasih, E. 2021a. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kosasih, E. 2021b. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

- Kurubacak, G., dan Altinpulluk, H. (2017). *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education*. IGI Global.
<https://books.google.co.id/books?id=N24wDgAAQBAJ>
- Magdalena, I., dkk. 2020. Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 180–187.
- Mahendra, E. 2020. Pengembangan Buku Ensiklopedi Kingdom Plantae Berbasis Augmented Reality 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 1 Kuta. *Jurnal Pendidikan Payan Mas*, 4(3), 116–124.
- Mardhiyah, R. H., dkk. 2021. Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Maydiantoro, A. 2021a. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Maydiantoro, A. 2021b. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Nabila, A. R., dkk. 2023. Media Pembelajaran Augmented Reality Scrapbook Berbasis Problem Based Learning pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V. *Kompetensi*, 16(1), 126–134.
- Ningrum, K. D., dkk. 2022. Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Noviyanti, E., dkk. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia IPA Berbasis Saintifik Kelas V SDN Karawaci Baru 6 Kota. *Pandawa*, 4(1), 111–121.
- Nugraha, A. C., dkk. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147.
- Nurillah, H. S., dkk. 2023. Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 12(1), 17–22.
- Nurul Hidayah, M. P., dkk. 2023. *Alamku dan Lingkunganku*. CV. Green Publisher Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=D06mEAAAQBAJ>
- Oktrilani, R., dkk. 2023. Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pernapasan Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA Tingkat SMA. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 79–86.
- Prasetya, R. N., dkk. 2023. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 3(1), 11–19.

- Prasetya, T. A., dan Harjanto, C. T. 2020. Pengaruh Mutu Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 188–197.
- Prihartanta, W. 2015. Ensiklopedia Umum (Nasional). *Jurnal Adabiya*, 5(85), 1–14.
- Putra, D. D., dkk. 2020. Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46.
<https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Putri, R. H., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia IPA Berbasis Pendekatan Contextual Teaching & Learning (CTL) pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 6(3), 751–766.
- Renita, A., dkk. 2020. Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Paku Sebagai Sumber Belajar Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 7(1), 1–6.
- Santi, L. N., dkk. 2022. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas VI Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78–86.
- Santosa, T. A., dkk. 2022. Analisis Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran IPA Selama Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 92–101.
- Saputra, A. M. A., dkk. 2023. Penggunaan Media Augmented Reality pada Pembelajaran Pengantar Teknologi Informasi di Universitas Islam Makassar. *Teknos: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 40–52.
- Saputro, B., dan Anam, S. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
<https://books.google.co.id/books?id=htrEAAAQBAJ>
- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Septyasningrum, E. M. 2022. *Pengembangan Ensiklopedia Alat Ukur Berbasis Problem-Based Learning Dengan Teknologi Augmented Reality (AR)*.
- Setyawan, B., dan Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Sri, M. I. D. A., dkk. 2023. Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality Dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Sutasoma*, 1(2), 111–119.

- Sriwijayanti, R. P., dkk. 2022. Pengembangan Media Buku Lift The Flap Ensiklopedia Anak Mengatasi Learning Obstacles Mengenai Tema 6 Hewan yang Dilestarikan dan Berhitung (Siswa Kelas IV di SDN Kedungcaluk II Tahun 2020). *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 130–142.
- Sugiyono, S. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Cetakan ke-23. In Bandung: CV Alfabeta.
- Suksma, C. W., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275.
- Sulung, N. 2020. Analisis Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 (literatur review). *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 5(3), 496–513.
- Tegeh. 2014. *Buku Metodologi Penelitian Pengembangan*. Singaraja, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., dan Jampel, I.N. 2017. *buku-metode-penelitian-pengembangan-2017-tegeh-jampel_compress*.
- Trinaldi, A., dkk. 2022. Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Utam, S. Y. A. 2018. *Buku ajar keperawatan medikal bedah sistem respirasi*. Deepublish.
- Wahyuni, D. 2022. *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Wahyuni, S. F., dkk. 2022. Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah Bayan. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 395–403.
- Wantoro, A., dan Nurmansyah, A. 2020. Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker untuk Visualisasi Model Rumah pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wibawa, E. A. 2019. Karakteristik Butir Soal Tes Ujian Akhir Semester Hukum Bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 86–96.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26339>
- Wirawan, I. M. P., dkk. 2022. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161.
- Yanti, Y., dan Asrizal, A. 2019. *Pengertian, Jenis-Jenis, Dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks), LKS dan Pamflet*.

- Yusuf, M., dkk. 2018. Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 124–132.
- Zain, A. A., dan Pratiwi, W. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75-â.
- Zendrato, E. D. K., dkk. 2022. Pengembangan Modul IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 446–455.

