

DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, P. D., & Mustika, M. D. S. (2013). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebertahanan Pedagang Kuliner Tradisional di Kabupaten Klungkung. *Jurnal Ekonomi Kuantitatif Terapan*, 6(2), 71–143.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Ariani, N. M., & Aryanti, N. N. S. (2020). Persepsi Wisatawan Terhadap Kuliner Lokal Pada Hotel Berbintang di Kabupaten Badung. *Jurnal Kepariwisata Dan Hospitalitas*, 1(1), 29–38.
- Atmaja, I. M. P. D. (2019). Persepsi Wisatawan Terhadap Wisata Kuliner Ikan Mujair Nyat-Nyat di Desa Kedisan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 2(3), 103. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17189>
- Dyaning Wijayanti, I., Ekantini, A., & Wibowo, F. (2023). Analysis of User Satisfaction Graduate in Education for Islamic Elementary School Teachers Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 219–232. <https://doi.org/10.24239/pdg.Vol12.Iss2.420>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JISD*, 1(1).
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Fakhrudin, A., & Kuswidyarko, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 771–776. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Ginting, E. S. (2020). Penguatan Literasi di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat.

Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 8(2), 807.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>

Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.

Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>

Ismail, Muh. I. (2011). Pemberian Rangkuman sebagai Strategi Pembelajaran. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).
<https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.62>

Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.

Janah, I. F. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran ARRAJ (Augmented Reality Rumah Adat Jawa) Menggunakan Vuforia untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar* [Undergraduate Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>

Lumanaw, N. (2018). Pengembangan Makanan Tradisional Bali pada Pasar Malam di Pasar Sindu, Sanur, Bali. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 9(1), 83–92. <https://doi.org/10.22334/jihm.v9i1.147>

Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian* (1; 1).

Marsiti, C. I. R., Suriani, N. M., & Sukerti, N. W. (2019). Strategi Pengembangan Makanan Tradisional Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Pelestarian Seni Kuliner Bali. *Jurnal IKA*, 17(2), 128. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19844>

Meranggi, D. A. A. A., Mandira, I. M. C., Kusuma, P. S. A. J., & Wijaya, G. C. (2023). Optimalisasi Youtube Dalam Upaya Promosi Desa Wisata di Desa Penatahan, Penebel, Tabanan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1160–1168.

Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>

- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Pamungkas, I. N. A., & Fitrah, D. S. (2019). Multisensory Element pada Event Jatileuwih Agriculture Festival 2017 di Tabanan Bali Sebagai Kegiatan Aktivasi Merek untuk Objek Wisata. *ENSAINS JOURNAL*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.151>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Pratama, A. R. J., Suryanti, & Supardi, Z. A. I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Priyomarsono, S. D. (2023). Pola Ruang Pada Kawasan Dan Bangunan Taman Sukasade Ujung Karang Asem Bali. *Seminar Nasional VI Universitas Tarumanegara*.
- Purwanata, H., Damiati, & Ekayani, I. A. P. H. (2023). Persepsi Konsumen Pada Produk Lawar Plek di Desa Ketewel Kabupaten Gianyar. *Jurnal Kuliner*, 3(1).
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Puryana, I. G. P. S., & Agustini, N. P. (2023). *Kandungan Gizi dan Keamanan Pangan Makanan Tradisional Bali Study di Kabupaten Buleleng*. Poltekkes Denpasar.
- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173.
- Rahmawati, P. N., Riyanto, Y., & Nasution. (2023). Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1).

- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1).
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. 5–15.
- Setyaningrum, P. (2022). Rujak Bulung, Kuliner Khas Bali Berbahan Rumput Laut. *Kompas.Com*.
- Suardika, I. G., Untari, M. D. A., & Dewi, N. A. N. (2021). Pelatihan Pemasaran dan Labeling pada Usaha Jajan Laklak di Denpasar. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 83–91. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i1.8326>
- Suprpto. (2012). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.632>
- Sutiari, N. N. A., & Sadiartha, A. A. N. G. (2022). Pengaruh Diferensiasi Produk Dan Service Quality Terhadap Customer Satisfaction Pada Usaha Kuliner Warung Bu Angga (WBA) Sepang Di Badung. *WidyaAmrita: Jurnal Manajemen, Kewirausahaan Dan Pariwisata*, 2(3).
- Suweta, I. M. (2020). Kebudayaan Bali dalam Konteks Pengembangan Pariwisata Budaya. *Cultoure : Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, 1(1).
- Suwintari, I. G. A. E., Sutiarmo, Moh. A., Suprpto, I. N. A., Semara, I. M. T., & Aprilia, J. (2023). Kajian Potensi Wisata dalam Pengemasan Paket Wisata Alternatif di Desa Wisata Medewi. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(2), 623–636. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i2.628>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.4>
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam

Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>

Wiratnaya, I. N. (2020). Tradisi Megibung dengan Menerapkan Protokol Kesehatan sebagai Atraksi Wisata Gastronomi di Era Normal Baru. *Jurnal Gastronomi Indonesia*, 8(2), 63–70. <https://doi.org/10.52352/jgi.v8i2.553>

Yanti, N. P. D. K. (2022). *Kandungan Gizi dan Daya Terima lawar Klungah di Rumah Makan Eka Sri Nadi Desa Ekasari Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana* [Diploma Thesis]. Poltekkes Denpasar.

