

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2020). *Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama*. 11.
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Sofian Hadi, M., & Studi Pendidikan Profesi Guru, P. (2023). *Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang Smp/Mts. Community Development Journal*, 4(Juni). <https://Id.Edu.Assemblrworld.Com/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Chandra, Johan Ahadi Firnanda, M. A. (2020). *Augmented Reality Dan Virtual Reality Pe*.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | I Media Pembelajaran*.
- Herdyansyah, E., & Elektro, J. T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Tav Di Smk Negeri 1 Sidoarjo Yudha Anggana Agung*.
- Kemendikbud. (2022). *Salinan Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 Ttg Standar Proses*.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). *Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. In Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Vol. 3, Issue 2)*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Musfiqon, M. Dan N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik. Nizamia Learning Center*.
- Oleh, :, Rohani, :, S Ag, & Pd, M. (2019). *Diktat I Meiiiia Pemptselajara*{.
- Pitri Indah Nurhasanah. (2017). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*.
- Puji, A., Maulana, S. M., & Ulhaq, Z. (2022). *X MM 2 Simulasi Digital*.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*.

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>

Safitri, D., Dewi, U., Kunci, K., Pengembangan, :, Interaktif, M., & Jepang, B. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi “Watashi No Enpitsu Desu” Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pengembangan Multimedia Interaktif Materi “Watashi No Enpitsu Desu” Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas Xii Multimedia Di Smk Negeri 1 Jombang*.

Salmi. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xii Ips.2 Sma Negeri 13 Palembang*.

Salmi. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xii Ips.2 Sma Negeri 13 Palembang*.

Setemen, K. (2018). *Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/Issue/View/851>

