

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). “*Pengembangan media pembelajaran lingkaran menggunakan augmented reality berbasis android bagi siswa tunarungu*”. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170-185.
- Ardhana, W. (1997). *Pandangan Konstruktivistik Tentang Pemecahan Masalah Belajar*. In *Makalah Seminar TEP PPS IKIP Malang*.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armawan, I. K. 2016. “*Pengembangan Instrumen Penilaian Kepuasan Tamu Terhadap Fasilitas dan Pelayanan Pondok Wisata*”. *Jurnal PRASI*. Vol.11, No. 2 (Hlm. 41 – 54)
- Apriani, dkk. 2021. “*Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Ikatan Kimia*”. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. JIPI 5(4):305-330
- Astriani, L., et.al (2023). *Pengembangan Modul Bahan Ajar Aritmatika Sekolah Dasar Berbasis Case Method*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 12, No. 1, 2023, 679-688
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6361>
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality. Presence: teleoperators & virtual environments*, 6(4), 355-385.
- Bancin, I. K., Mudjiran, M., & Rusdinal, R. (2019). *Development of Guidance and Counseling Module on SelfRegulation of Students in Social Relations*. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.32698/0341>.

- Budiarti, S., Nuswowati, M., & Cahyono, E. (2016). Guided Inquiry Berbantuan E-Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 1–9.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37–50.
- BPS. (2018). *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*. BPS RI.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Bruner, J. S. (2001). *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Undiksha Perss.
- Chen, C. C., Shang, R. A., & Harris, A. (2006). The efficacy of case method teaching in an online asynchronous learning environment. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 4(2), 72-86.
- Dadi, I. K., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2019). Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.23887/jppi.v2i2.19375>
- Danilin, R. (2021). Case method in the students university foreign language education. *Tambov University Review. Series: Humanities*, 95-106. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-195-95-106>
- Degeng, I. N. S. (1997). Penulisan Bahan Ajar: Modul Pembelajaran dalam Pelatihan Staf, Guru, dan Karyawan Sekolah Ciputra Surabaya. *Surabaya*. <http://dx.doi.org/10.25139/fn.v2i2.1.44>.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Despok: Rajawali Pers.

- Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: Guepedia
- Dianti , Nadia Pofylia, Dyah Lyesmaya, Iis Nurasiah. 2023. “*Pengembangan Modul Ajar Sejarah Berbasis Augmented Reality di Sekolah Dasar*”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 10 Nomor 1 (Hal 119 – 129)
- Defianti, A., Syarkowi, A., & Putri, D. H. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Fisika Berbasis Case Method Dilengkapi Dengan QR Code Video Simulasi. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 3(1), 17-22.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT Rineka Cipta
- Farida, N. T. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Penerbit Ediidde Infografika.
- Fatimah, S., dan Risky R. 2017. “*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*”. *Jurnal UIN Alauddin Makasar*. Vol. 6, No. 2.
- Febriana, R., Yusri, R., & Delyana, H. (2020). Modul Geometri Ruang Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 93.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Gunawan, Rudi. 2022. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera
- Hanafi, I dan Eko A. S. 2019. “*Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran*”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 2. (Hlm. 87 – 93).
- Hayat, S. N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Fanatisme Penggemar Boygrup Seventeen (Studi Kasus: Mahasiswa/i Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional Jakarta)*. Skripsi, Universitas Nasional Jakarta.

- Hendryadi. (2017). *Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner*. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hidayah, K., Khosmas, F. Y., dan Achmadi. 2016. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran BLOG Terhadap Kemandirian Belajar pada Mapel Ekonmi Kelas X SMK”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 5, No. 8. (Hlm. 1 – 17).
- Jusuf, H., dan Ahmad S. 2021. “Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran untuk Mendukung Pembelajaran Online”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO*. Vol. 2, No. 1. (Hlm. 33 – 38).
- Johnson, L., & Adams Becker, S. (2022). *NMC Horizon Report: 2022 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Kaddoura, M. A. (2011). Critical Thinking Skills of Nursing Students in Lecture-Based Teaching and Case-Based Learning. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.20429/ijsotl.2011.050220>
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). “Pengembangan augmented reality book sebagai media pembelajaran virus berbasis android”. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 165-171.
- Krain, M. (2016). *Putting the Learning in Case Learning? The Effects of Case-Based Approaches on Student Knowledge, Attitudes, and Engagement*. *Journal on Excellence in College Teaching*, 27(2), 131–153.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., dan Japa, I. G. N. 2020. “Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3, No. 2. (Hlm. 249 – 257).
- Khasanah, N., & Heryanti, N. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Audio Visual dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Khunaeni, L. N., Yuniarti, W. D., & Khalif, M. A. (2020). Pengembangan modul fisika berbantuan teknologi augmented reality pada materi gelombang

bunyi untuk SMA/MA kelas XI. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 83-94.

- Kulshrestha, R. (2021). Effective Use of Case Method as a Pedagogical Tool. Book Chapter: Case Method for Digital Natives. India: Bloomsbury Publishing
- Kurniawan, Andri, dkk. 2022. “*Model Pembelajaran di Era Society 5.0*”. Jakarta: PT Global Eksekutif Teknologi
- Kurniawan, Citra dan Dedi Kuswandi. 2021. “Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21”. Lamongan: Academia Publication.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Laili, I., Ganefri., dan Usmeldi. 2019. “Efektivitas E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3, No. 3.
- Liu, X., Sohn, Y. H., dan Park, D. W. 2018. “Application Development with Augmented Reality Technique using Unity 3D and Vuforia”. *International Journal of Applied Engineering Research*. Vol. 13, No. 21. (Hlm. 15068 – 15071).
- Mackay, W. E., & Fineman, M. (2022). *Interactive Learning through Augmented Reality: A Cognitive and Affective Perspective*. *Journal of Learning and Instruction*, 60, 104-115.
- Mahendra, I. B. M. 2016. “Implementasi Augmented Reality (AR) menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*. Vol. 9, No. 1. (Hlm. 1 – 5).
- Majeed, A. (2013). *Case Method as an Alternative Activity in Teaching and Learning*. *Journal of Education and Practice*, 4(14), 118-123.
- Mariana, I. M. A., dan Wandy, P. 2009. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*”. Bandung: P4TK IPA.

- Marisa, Mira. 2021. “*Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5.0*”. Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora. Vol.5, No. 1. (Hal 66-78).
- Maulana, I., & Suwandi. (2019). Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd. Indonesian Journal of Conservation, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijc.v8i1.22680>
- Mustaqim, I., & Nanang, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Jurnal Edukasi Elektro. 1(1). Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Naraswari, I. A. M. D., Dantes, N., dan Suranata, K. 2020. “Pengembangan Buku Panduan Konseling Cognitive Behavior untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa SMA: Studi Analisis Validitas Teoretik. Indonesian Journal of Guidance and Counseling” Theory and Application. Vol. 9, No. 1. (Hlm. 8 – 16).
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Positive impact of the COVID-19 pandemic: meaningful learning using augmented reality for children. Journal of Public Health*, 45(2), e376–e377.
- Nesbitt, J. C. & Leacock, T. L. (2009). Collaborative argumentation in learning resource evaluation in L. Lockyer, S. Bennet, S. Agostinho, & B. Harper (Eds.) Handbook of Research on Learning Design and Learning Objects: Issues, Applications and Technologies (pp. 574-588). Hershey, PA: Idea Group
- Nesri, Fabiana Dini Prawingg’a dan Yosep Dwi Kristanto. 2020. “*Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa*”. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Volume 9, No. 3 (hal 481 – 489).
- Novriani, R., Johari, A., & Hariyadi, B. (2017). Pengembangan Modul IPA Berbasis Metode Studi Kasus untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Edu-Sains, 6(2), 104–116.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251-262.
- Nugroho, A., Bramasta, D., & Pamijo. (2018). The The Implementation of Case Study Method to Develop Student’s Activities and Characters. Jurnal Sains

Sosial dan Humaniora, 2(2), 175-178.
<https://doi.org/10.30595/jssh.v2i2.3349>

- Prasetya, A. (2024). *Penggunaan Augmented Reality Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak*. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(5), 166-170.
- Pepin B., Choppin, J., Ruthven, K., & Sinclair, N. (2017). Digital curriculum resources in mathematics education: foundations for change. *ZDM*, 49(5), 645 –661. <https://doi.org/10.1007/s11858-017-0879-z>
- Permatasari Kusuma Dayu, Dian. 2022. “*Pembelajaran Blended Learning Model Case Based Learning Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*”. Jawa Timur: CV Ae Media Grafika.
- Purnamawati dkk. (2021). *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Augmented Reality (MAR)*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Puspasari, R., dan Tutut S. 2019. “Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE”. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol. 3, No. 1. (Hlm. 137 – 152).
- Rahayu, T. 2019. “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran”. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*. Vol. 1, No. 2. (Hlm. 109 – 121).
- Roshangar, F., Azar, E. F., Sarbakhsh, P., & Azarmi, R. (2020). The Effect of Case-Based Learning with or without Conceptual Mapping Method on Critical Thinking and Academic Self-Efficacy of Nursing Students. *Journal of Biochemical Technology*, 11(1),37–44. <https://jbiochemtech.com/storage/models/article/I9BkPICQ90PSltQdZ3CTztxoAuKIU0k5Duy36WeTpYlsZTjksipshlzPoEQ9/the-effect-of-case-based-learning-with-or-without-conceptual-mappingmethod-on-critical-thinkinga.pdf%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?di>
- Rayanto, Y. H., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Parktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Resi, B. B. F. 2021. *Teknik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.

- Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press
- Rikizaputra., Festiyed., Yuni A., dan Yerimadesi. 2021. “Meta-Analisis: Validitas dan Praktikalitas Modul IPA Berbasis Saintifik”. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 8, No. 1. (Hlm. 45 – 56).
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salim, M. A., dan Agus, B. S. 2019. *Analisis SWOT dengan Metode Kuesioner*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Salirawati, D. (2007). *Teknik Penyusunan Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, Ratna Permata. 2022. *Pengembangan Modul Pembelajaran Bermuatan Augmented Reality Pada Topik Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Septora, R. 2017. “Pengembangan Modul dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Kelas X Sekolah Menengah Atas”. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*. Vol. 2, No. 1.
- Setiawan, A. (2023). *Hakikat IPA: Teori dan Praktik dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. Malang: UIN Maliki Press
- Setyadi, A., & Saefudin, A. A. (2019). *Pengembangan modul matematika dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk siswa kelas VII SMP*. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i1.16771>
- Setyawan , Bintoro , Rufi'i , dan Ach. Noor Fatirul. 2019. “Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa SD”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 07, No1 (Hal 78 – 90).
- Sudarmanto, D. (2022). *Mengembangkan Keterampilan Ilmiah dalam Pembelajaran IPA*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v15i2.14892>
- Suryaningtyas, A., Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2020, February). Developing Science Electronic Module Based on Problem-Based Learning and Guided Discovery Learning to Increase Critical Thinking and Problem-Solving Skills. In *International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2019)* (pp. 65-70). Atlantis Press., 65–70. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200204.013>.
- Sukardi, S. 2021. “Analisa Minat Membaca antara E-Book dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri”. *Jurnal Ikraith-Ekonomika*. Vol. 4, No. 2. (Hlm. 158 – 163).
- Sutama, G. A., & Dkk. (2014). Penerapan Teori Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Ak C Smk Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 2(1).
- Sutariani, D. P. (2019). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kurikulum 2013 Bermuatan Keterampilan Abad Ke-21 (4C) untuk Kelas VI Sekolah Dasar*. Tesis (vol. 3). Undiksha.
- Syam , Suehartono. 2022. “Penerapan Case Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. Vol. 8, No. 2.
- Triani, E., Suryadarma, I. G. P., & Sumantri, M. S. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Sikap Peduli Lingkungan dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 416–423.
- Triandini, W., Kosim, & Gunada, I. W. (2021). *Pengembangan Modul Fisika Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(1), 1–7.
- Tristaningrat, M.A.N., dan Mahartini, K.T. 2021. “Pengembangan Media Buku Pendamping sebagai Alternatif dari Permasalahan Literasi Dini pada

Anak Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2, No. 2 (Hlm.191 – 200).

Wahl, L., & Kitchel, A. (2016). *Internet Based Collaboration Tools*. *International Journal of ECollaboration*, 12(1), 27–43.
<https://doi.org/10.4018/IJeC.2016010103>

Wedyawati, N., Lisa, Y., & Selimayati, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Mitigasi Bencana Terhadap Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 261-273.

Werdiningsih, et al. (2021). *Pembelajaran Aktif dengan Case Method*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Weil, S., McGuigan, N., & Kern, T. (2011). The usage of an online discussion forum for the facilitation of case-based learning in an intermediate accounting course: A New Zealand case. *Open Learning*, 26(3), 237–251.
<https://doi.org/10.1080/02680513.2011.611685>

Widiastut, Fitri, dkk. 2022. “Efektivitas Metode Pembelajaran Case Method Dalam Upaya Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Perubahan”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 6 No.1

Wijana, I. K. A., Raga, G., & Suwatra, I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TSTS terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Kaliasem Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 2(1).

Wilujeng, I. 2020. *IPA Terintegrasi dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Windarti, W. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Logika yang Memuat Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas X SMK*. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 106–116.

Yalçınkaya, E., Taştan-Kırık, Ö., Boz, Y., & Yıldiran, D. (2012). Is case-based learning an effective teaching strategy to challenge students' alternative conceptions regarding chemical kinetics?. *Research in Science & Technological Education*, 30(2), 151-172.

Yamin, Martinis. 2022. “Paradigma Baru Pembelajaran (Pendekatan Psikologi)”. Riau: DOTPLUS Publisher.

Yuniastuti, Miftakhudin, Khoiron, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Zhao, H., & Sullivan, K. P. H. (2017). Teaching presence in computer conferencing environments: learning Effects on interaction, cognition and learning uptake. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 538–551. <https://doi.org/10.1111/bjet.12383>

