

Daftar Rujukan

- Adnyana, I. M. (2020). Manajemen Investasi dan Portofolio. In *Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS)*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS)
- Agustiana, I. G. A. T. da. I. N. T. (2017). *Konsep dasar IPA aspek fisika dan kimia*. Penerbit Ombak.
- Anjelita, R., Syamswisna, S., & Ariyati, E. (2018). *Pembuatan buku saku sebagai media pembelajaran pada materi jamur kelas X SMA*.
- Arda, & Dkk. (2015). *No Title*. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis.
- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329>
- Atja, A., & Ayatrohaedi, A. (1986). *Nagarakretabhumi I. 5 karya kelompok kerja di bawah tanggungjawab Pangeran Wangsakerta Panembahan Cirebon*. Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda (Sundanologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azuma, R. (2015). Location-Based Mixed and Augmented Reality Storytelling. *Fundamentals Of Wearable Computers and Augmented Reality, Second Edition, August*, 259–276. <https://doi.org/10.1201/b18703-16>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, 8(3), 73–272. <http://dx.doi.org/10.1561/11000000049>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fernando, B., Habrard, A., Sebban, M., & Tuytelaars, T. (2013). Unsupervised visual domain adaptation using subspace alignment. *Proceedings of the IEEE International Conference on Computer Vision*, 2960–2967. <https://doi.org/10.1109/ICCV.2013.368>
- Freytagh-Loringhoven, H. v. (2021). Artikel 7. *Die Satzung Des Völkerbundes*, 102–105. <https://doi.org/10.1515/9783112372760-014>
- Husaini. (2006). Media Buku Pop Up Untuk Melatih Bahasa Anak. *Skripsi*, 14–21.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, P. F. K., Windia, W., & Astiti, N. W. S. (2015). Penerapan Tri Hita Karana untuk Keberlanjutan Sistem Subak yang Menjadi Warisan Budaya Dunia: Kasus Subak Wangaya Betan, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan.

Jurnal Manajemen Agribisnis, 3(1), 22–33.

- Lianasari, N. P. E. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 116.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 212–221.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan media pembelajaran augmented reality (ar) dalam pembelajaran matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62.
- Mohd Razali, N., & Bee Wah, Y. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 13–14.
- Nabil, N. (2020). *Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran*.
- Nurgiyantoro, B. (2004). Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi. *FBS Universitas Negeri Yogyakarta*, 11(1), 91116.
- Oktaviani, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Warna dalam Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(3), 45–58.
- Padet, I. W., & Krishna, I. B. W. (2020). *Falsafah hidup dalam konsep kosmologi Tri Hita Karana*. Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja.
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 347.
<https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123>
- Putra, F. F., Sari, J. N., & Suhatman, R. (2012). Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Berbasis Android Augmented Reality. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 1.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Samatowo, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT. Indeks Permata Puri Media.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.

<https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/widyacarya/article/view/555>

Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suryani, N., & dkk. (2018). *No Title*. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.

Vygotsky, L. S. (2007). In Memory of L.S. Vygotsky (1896-1934). *Journal of Russian & East European Psychology*, 45(2), 11–60. <https://doi.org/10.2753/rpo1061-0405450201>

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7(1).

Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>

Winaastari, N. P. A., & Yudiana. Kdan Kusmariyatni, N. K. (2020). *Model Pembelajaran STAD Berorientasi THK Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.

