

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. S. (2023). Analisis Siklus Perkembangan Anak Berdasarkan Pemahaman Masyarakat Hindu Bali. *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama*, 9(1), 28-43. <https://doi.org/10.25078/vs.v9i1.2445>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Armia, S. T., Ardian, Z., Kom, S., Eng, M., & Nasri, A. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1). <https://developer.vuforia.com/>
- Bani, E. A. S. (2021). Kebudayaan dalam Konsep Pedagogik Berorientasi Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1605-1612. <https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/18>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). *New York: Springer*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, A. A. S., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2022). Video Pembelajaran Pada Muatan Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i1.31272>
- Dewi, N. P. S. R., & Wibawa, I. M. C. (2024). Enhancing Students' Science Literacy through Megedong-Gedongan: A Balinese Local Culture-based Flipbook. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(4), 331. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n4p331>
- Dewi, N. P. S. R., Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Riawan, I. M. O., & Wibawa, I. M. C. (2021, March). Improving the critical thinking skills and responsibility character of students with blended learning based on tri hita karana. In *First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)* (pp. 378-383). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.063>
- Dewi, N. P. S. R., Dewi, N. M. P. S., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan Flipbook Berorientasi PBL Setting Flip PDF Professional sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 187-196.

- Dewi, N. P. S. R., Juniantari, M., & Bestari, I. A. P. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Flipbook Berorientasi Budaya Lokal bagi Guru-Guru di SMA N 2 Tejakula. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1661.
- Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, W. (2018). Pengembangan perangkat project based learning (PjBL) pada materi statistika SMA. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-18.
<http://dx.doi.org/10.31000/prima.v2i1.299>
- Eka Damayanti, N. L. A. (2020). Pelaksanaan upacara magedong-gedongan menurut ajaran agama hindu. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 11(1), 60–70.
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v11i1.344>
- Fuadi, T. M., & Irdalisa. (2024). Ethnoscience in Biology Learning on Reproductive System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 317–324.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i1.6771>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston: Allyn and Bacon
- Hasan, N. I. (2018). Penggunaan model pembelajaran berorientasi permainan kearifan lokal pada materi sistem gerak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
<http://fkip.unpas.ac.id/>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hutahaean, L. A. (2019). Pemanfaatan E-module interaktif sebagai media pembelajaran di era digital.
- Ilhami, A., Syahvira, R., Maisarah, U., & Diniya, D. (2020). Kajian Etnosains Tradisi Maauwo di Danau Bakuok Sebagai Sumber Pembelajaran Biologi. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(2), 79-86.
<https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i2.6326>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature review: Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139-148.
<http://dx.doi.org/10.25157/wa.v9i2.8138>
- Irodah, P. A., Khoiriyah, H., Batul, Z., Maulidasilvi, R., Setyawan, D., & Nyono, N. (2020, March). Revolusi Industri 4.0: Tranformasi Media belajar e-

- learning menggunakan framework. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi.
- Javani, S., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2024). Budaya Megedong-Gedongan Sebagai Implementasi Etnopedagogi Pada Bimbingan Klinik Kebidanan Dalam Substansi Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Mata Kuliah Kebidanan Komunitas Di Tpmmb Ni Ketut Nuriasih Tahun 2023. *Media Bina Ilmiah*, 18(8), 2203-2214. <https://doi.org/10.33758/mbi.v18i8.756>
- Karuni, D. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented reality pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56891>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Khilma, N., Dwi Apriani, A., Ramadani, S., Mulyono, D., & Madrasah Aliyah Negeri, Sp. (2023). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran 3d Berbasis Augmented Reality Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Biologi.
- Kurniawan, I. S., & Toharudin, U. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Biologi Berorientasi Etnopedagogi Pada Mahasiswa Calon Guru. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 27-35.
- Laksmi, M. L., Prayitno, B. A., & Indrowati, M. (2022). Karakteristik Materi Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 161. <https://doi.org/10.17977/um052v13i2p161-170>
- Made, I., & Wijaya, P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)* P-ISSN, 5, 2622–6901.
- Maknun, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII B MTS Negeri 1 Grobogan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Marjaya, N. K. T. A., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Media Slide “BUSAN 3D” Berorientasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara.
- Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran guru dalam peningkatan mutu pendidikan: Penting dan genting!. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31-35. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i5.483>

- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43–71). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.009>
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275-283.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran. J-SIKA| *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/issue/view/67>
- Parmawati, A., Ruqoyyah, S., & Ristiana, M. G. (2022). Pendampingan Guru Sd Dalam Penerapan Dan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Dan Bahasa Inggris Berorientasi Project Based Learning Menggunakan Media Barang Bekas. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 73-83.
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational design research*, 1, 11-50. <http://international.slo.nl/publications/edr/>
- Prastin, M. A., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku pada Pelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). PISA. (2023). PISA 2022 Results (Volume I). OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pratama, A., & Badrudin, I. (2025). Meningkatkan Literasi Digital melalui Flipbook dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Perangkat Lunak dan Gim di SMK. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(2), 191-198.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan media pop-up book berorientasi kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter gotong royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 915-922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Rahayu. (2020). Penerapan Pembelajaran Berorientasi Kearifan Lokal terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah*, 1–8. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/ay82q>

- Rahma Sari, A., Okra, R., Antoni Musril, H., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Edu di Sma Negeri 1 Bukittinggi. *In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Rahma, S. N., & Hindun, H. (2024). Efektivitas Kurikulum Merdeka dalam Proses Pembelajaran di Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Reduplikasi: *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 1-14. <http://dx.doi.org/10.37905/rjppbi.v3i2.2284>
- Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 90-98. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>
- Rayanto, Y. H., & Rusmawan, P. N. (2020). Model in teaching and developmental research. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rini, D. S., Azrai, E. P., Khansa, A. A., & Kurnianto, M. B. (2024). The effect of augmented reality application (ARSINAPS) on learning motivation and outcomes in biology. *Biosfer*, 17(1), 196–203. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.37752>
- Rohmad, R. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian. https://repository.uinsaizu.ac.id/10983/1/BUKU_Pengembangan%20Instrumen%20Evaluasi%20dan%20Penelitaian.pdf#page=221.27
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10-17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Saefudin, M. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berorientasi Android. *Jurnal SIKOMTEK*, 13(1), 9-16.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 9(2), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Salsabila, H. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kebhinekaan beragama untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SDN

Bunulrejo 1 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Saputri, S., & Kamal, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar SKI Siswa Kelas XI IPA MAS Asy Syarif Sidang Koto Laweh. *ECCE: Jurnal Pendidikan Pastoral Kateketik*, 2(1), 88-100. <https://doi.org/10.59975/ecce.v2i1.15>
- Solihat, R. (2022). Biologi untuk SMA Kelas XI Kurikulum Merdeka. *Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Sumertha, I. W. (2020). Pola pendidikan pranatal dalam agama Hindu. *Tampung Penyang*, 18(01). <https://doi.org/10.33363/tampung-penyang.v18i01.478>
- Sylvia, F., Ramdhan, B., & Windyariani, S. (2021). Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi:(The Effectiveness of Augmented Reality Towards Studentsâ€™ Higher Order Thinking Skills in Biology Subject). *Biodik*, 7(2), 131-142.
- Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). Media pembelajaran berorientasi digital (Teori & praktek).
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berorientasi Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24-35.
- Triyono, A., & Satria, M. N. D. (2021). Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas XI. *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 39-53.
- Ture, A. R., Saehana, S., Tadeko, N., Werdhiana, I. K., Untara, K. A. A., & Ratnaningtyas, D. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Etnosains Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 12(3), 154-160.
- Waluyo, I. G., Savitri, S., & Hidayati, T. (2023). Pengenalan Augmented Reality kepada Siswa dan Siswi SMK YAPPIKA Serpong. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1-7. <https://www.pijarpemikiran.com/index.php/praxis/issue/view/29>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berorientasi augmented reality pada materi penggolongan

hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58-69.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

Widiarini, P., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Bali Dalam Pembelajaran Ipa Masa Kini. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 48-60.
<https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4431>

Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173-181.
<https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>

Yasin, A. N. (2017). Kelayakan teoritis multimedia interaktif berbasis articulate storyline materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 6(2).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/issue/view/1263>

Yusa, I. W., Suwasono, P., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi Augmented Reality (Ar) Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 4(3), 1-1.

Zarni, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP Negeri 1 Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/30408>

Zulfa, M., Mukhlis, M., Raudaturrahmah, N., Ananda, N. T., & Raihan, M. (2022). Analisis Kelayakan Bahasa dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII untuk SMP/MTS Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. *Sajak: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sastra, Bahasa, dan Pendidikan*, 1(2), 84-90.
<https://doi.org/10.25299/s.v1i2.8783>