

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Movie Learning Berbasis Augmented Reality*. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021). Pengembangan *E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang. *Widya Balina*, 6(2), 325–338. <https://doi.org/10.53958/wb.v6i2.195>
- 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>
- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran ADDIE *E-Learning* Materi Bahasa Inggris Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2774–2784. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3978>
- Dianna, D. N. (2020). Dasar-Dasar Penelitian Akademik : Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Akuntansi*, March 1–10. <https://www.researchgate.net/publication/340063433>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fauzi Adhim, M., & Arianto, F. (2020). Pengembangan *E-Modul Citra Bitmap* untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Informatika “Sumber Ilmu” Tulangan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(21), 1–8.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital *Book* Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Fakhriyah, F., Pratiwi, I. A., & Agustin, L. L. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar

- Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V Di SDN 2 Sengonbugel. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 167–177. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.85>
- Gumanti, D., Respita, R., & Noer, S. M. (2023). Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(1), 12.
- Heri, T. (2019). *Meningkatkan motivasi minat belajar siswa*. 15(1), 59–79.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hendra Krismanja. (2021). *Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3d Sketchup Di Smk Hasan Dani*. 1–8.
- Juwitaningsih, R. I. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Inkuiri* Terstruktur pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia. *Syntax Idea*, 4(8), 4. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v4i8.1926>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. 13(2), 174–183.
- Mahmud, M., & Cempaka, M. (2022). Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Tematik Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Berbasis *Augmented Reality* (AR). *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 5(2), 154–167. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i2.3818>

- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (2021). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*. 3, 289–298.
- Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas *E-Modul* dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 14–25. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikmalah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Pendidikan, J., Indonesia, M., Friantini, R. N., & Winata, R. (2008). Kamus besarbahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional. *Gramedia Pustaka Utama*, 4,70–75.
- Pratiwi, M. A., Afandi, B., & Sudiarti, D. (2022). Pengembangan Media 3 Dimensi Berbasis Android pada Materi Sistem Ekskresi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 33–37. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.33-37>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ria Fajrin Rizqy Ana. (2021). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Inventa*, 5(2), 177–186 <https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a4264>
- Riadin, A., & Estimurti, E. S. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Holistika*, 6(2), 108. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.108-114>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan

- Multimedia *Learning. Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Saumi, F., Muliani, F., & Amalia, R. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Augmented Reality* Dengan Model *Guided Discovery Learning* Pada Materi Vektor. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3850. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6066>
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini, P. (2022). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>
- Sa'diah, Yayat Ruhiat, & S. (2022). *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Augmented*. 13(April), 21–29.
- Santi, L. N., Nuriman, N., & Mahmudi, K. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Menggunakan *Assemblr Apps* Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas Vi Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori DanPraktik Pendidikan*, 31(2), 78.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p078>
- Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2) ,198–208.
<https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Sri, Hamdani Maula, L., Khaleda Nurmeta, I., & Artikel, R. (2023).) 2023, Hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah*
- Putri, A. E., & Hendriyani, Y. (2023). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar SiswaKelas X TKJ di SMK Negeri 3 Seluma. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 56–63. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.70>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam PembelajaranIps. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.