

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Degeng, I. N., & Husna, A. (2020). Pengembangan Buku Suplemen dengan Teknologi 3D Augmented Reality sebagai Bahan Belajar Tematik untuk Siswa Kelas 4 SD. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(2), 111–118. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p111>
- Abdurrahman dan Muhidin. (2011). Panduan Praktis Memahami Penelitian. Bandung:Pustaka Setia
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja. Rosdakarya.
- 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.
- Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.Yogyakarta: Diva Press.
- Anggara, Y. N., & Irmawati, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android Di Smkn 2 Depok. E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika); Vol 5, No 3 (2016): Edisi 5, Volume 5, Nomor 3 Juli 2016; 61-66 ; 10.21831/e-jpte.V5i3. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/elektronika/article/view/2206>
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian.Jakarta:Rineka Cipta
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf. Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam, 8(2), 47.
- Aroka, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di SMA Negeri 9 Padang. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1529>

- Avila-Garzon, C., Bacca-Acosta, J., Duarte, J., & Betancourt, J. (2021). Augmented Reality in Education: An Overview of Twenty-Five Years of Research. *Contemporary Educational Technology*, 13(3).
- Boxhoorn, L., van Dijk, S. M., van Grinsven, J., Verdonk, R. C., Boermeester, M. A., Bollen, T. L., ... & Besselink, M. G. (2021). Immediate versus postponed intervention for infected necrotizing pancreatitis. *New England Journal of Medicine*, 385(15), 1372-1381.
- Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang. *Widya Balina*; Vol 6 No 2 (2021): Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi; 325-338 ; 2656-873X ; 2477-6491 ; 10.53958/Wb.V6i12.
<https://journal.staidenpasar.ac.id/index.php/wb/article/view/195>
- Craig, A. B. (2013). Understanding *Augmented Reality* Concepts and Applications. USA: Elsevier.
- De Felice, S., Hamilton, A. F. D. C., Ponari, M., & Vigliocco, G. (2023). Learning from others is good, with others is better: The role of social interaction in human acquisition of new knowledge. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 378(1870).
<https://doi.org/10.1098/rstb.2021.0357>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. CV Kaaffah Learning Center.
- Dutta, K. 2015. *Augmented Reality* for E-Learning. Seminar *Augmented Reality, Mobile & Wearable*. Aachen: *Augmented Reality, Mobile & Wearable*
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: ALFABETA
- Fadli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147-156.

- Farida, M., & Mubaraq, Y. F. (2021, May). WhatsApp Video Conference: Alternatif untuk Pembelajaran Speaking Pada Kelas Bahasa Inggris Daring. In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya (No. 3, pp. 184-194).
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236-24
- Fitriyah, D., Wardani, S., Sumarti, S. S., & Nurhayati, S. (2023). Chemistry in Education Desain LKPD Berbasis Multiple Intelligence untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal dan Hasil Belajar Kognitif, 12(1), 42–49. <https://doi.org/10.15294/chemined.v12i1.59601>
- Ghozali, Imam. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate IBM SPSS 23. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giácomo, Antônio, Althoff, Bolan., Paula, Zambiasi., Rogério, de, Camargo, Cortina., Eliane, Pozzebon. (2024). 3. Exploring the potential of augmented reality in astronomy teaching: An experience report with elementary school teachers and physics undergraduate students. doi: 10.56238/sevened2024.010-034
- Hamdani, A. R., & Priatna, A. (2020). Efektifitas implementasi pembelajaran daring (full online) dimasa pandemi Covid-19 pada jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1-9.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Apriliani, D., Husna, M., Azahra, R., & Zahra, V. N. (2023). Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Mengatasi Learning Loss yang Terjadi di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3558-3568.
- Juan Du; Dorothy Dewitt. (2024). Technology Acceptance of a Wearable Collaborative Augmented Reality System in Learning Chemistry among Junior High School Students. *Journal of Pedagogical Research*, v8 n1 p106-119
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2017). The potential of *Augmented Reality* to change the business. *Trakia Journal of Sciences*, 15(1), 394-401.

- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mahmud, M., & Cempaka, M. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Berbasis *Augmented Reality* (AR). *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*; Vol 5, No 2 (2022): Vol. 5, No. 2 Desember 2022 ; 2715-8403 ; 2356-413X.
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3818>
- 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.
- Midak, L. Y., Kravets, I. V., Kuzyshyn, O. V., Pahomov, J. D., & Lutsyshyn, V. M. (2020). Augmented reality technology within studying natural subjects in primary school. In *Augmented Reality in Education: Proceedings of the 2nd International Workshop (AREdu 2019)*, Kryvyi Rih, Ukraine, March 22, 2019 (No. 2547, pp. 251-261).
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nila, W. T., & Mustika, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* ; Vol. 4 No. 2 (2022): *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*; 411-422 ; 2685-936X ; 2685-9351 ; 10.31004/Jpdk.V4i2.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4129>
- Nisa, F. K., & Khairunnisa, N. M. (2024). Pengelolaan Kurikulum Dan Pembelajaran: Membangun Fondasi Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(1).
- Nisa, S. K., M.Si., Prof. Dr. Drs. S., & M.Pd.1. (2024). Desain E-Modul Interaktif Pada Materi Gelombang Bunyi Berbasis Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*; Vol 12 (2024): Prosiding Seminar

- Nasional Fisika (E-Journal) Snf2023; PF-149-158 ; 2476-9398 ; 2339-0654 ; 10.21009/10.21009/03.12.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/41816>
- 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.
- Özeren, S & Top, E. (2023). The effects of augmented reality applications on the academic achievement and motivation of secondary school students. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 11(1), 25-40.
<http://dx.doi.org/10.52380/mojet.2023.11.1.425>
- Palandacic, A. K., Radez, J., Uzman, S., Lainscak, M., & Sarotar, B. N. (2022). Evaluating anxiety in elective coronary angiography study: rationale, design, and study methodology. Journal of Cardiovascular Medicine, 23(10), 678-684.
- Pambudi, K. H. B., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 6(1), 61-69.
- Parwati, N. P. Y., & Pramarta, I. N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. Widyadari, 22(1), 143-158.
- Prasetyo, E. 2017. Sistem Informasi Dokumentasi Dan Kearsipan Berbasis ClientServer pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS), 7 (2), 1-10
- Putra, I. W. D., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2022). E-Modul Interaktif Berorientasi Karakter Peduli Lingkungan untuk Kelas IV Sekolah Dasar, 5, 185–196.
- Ramadhani, M. H., Haryani, S., Marwoto, P., & Mulyono, S. E. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri Ngijo 02 Gunungpati, 9(1), 168–176. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4518>
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang:Unnes Press.
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Sekolah Dasar. Vox Edukasi: Jurnal

Ilmiah Ilmu Pendidikan; Vol 13, No 1 (2022): APRIL; 21 - 29 ; 2580-1058 ; 2086-4450 ; 10.31932/ve.V13i1.

<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/1489>

SAGITA, A. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp/Mts (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021, October). Pengaruh penguasaan it guru terhadap kualitas pembelajaran dimasa pandemi. In Forum Paedagogik (Vol. 12, No. 2, pp. 201-215).

Sholihah, D. A., & Shanti, W. N. (2018). Pembelajaran Konflik Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6(1). <https://doi.org/10.30738/v6i1.1999>

Sirakaya Mustafa, E. K. 2018. The Effect of *Augmented Reality* Use on Achievement, Misconception and Course Engagement. Contemporary Educational Technology, 297-314.

Siti Hajar, & Yanti Fitria. (2022). Efektifitas Penggunaan Modul Digital Berbasis Model PBL terhadap Penguasaan Konsep IPA Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4480–4488. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2808>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. Instrumen Penelitian. Pontianak: Mahameru Press, 2020.

Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP).

Sural, I. 2018. *Augmented Reality* Experience: Initial Perceptions of Higher Education Students. International Journal of Instruction, 565-576.

- Susanti, H. (2021). Manajemen pendidikan, tenaga kependidikan, standar pendidik, dan mutu pendidikan. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 33-48.
- Sutirna, H. (2018). *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wagiran. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwartaya, Anggraeni, E., Rujiyati, Saputra, S., & Setyaningsih, D. A. (2020). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar*. Dinas Pendidikan Kota Pekalongan, 28.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Wasan Watkraw; Thosporn Sangsawang.2023. The Development of Augmented Reality Media on Thai Rice Products for Upper Secondary Level (Grades 10-12). *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, v22 n4 p201-209
- Widodo, S., Rilianti, A. P., Najwa, W. A., Huda, M. M., & Fathoni, A. (2023). Kebijakan Kurikulum Merdeka Dan Implementasinya Di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education(JPEE)*, 2(10). <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.48>
- Woodward, E. N., Matthieu, M. M., Uchendu, U. S., Rogal, S., & Kirchner, J. E. (2019). The health equity implementation framework: proposal and preliminary study of hepatitis C virus treatment. *Implementation Science*, 14, 1-18.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics. *Development of Material Based on Lampungnese Etnomatematics*, 9(9), 2.
- Yenny Suzana & Imam Jayanto. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran* (Cetakan 1). Batu: Literasi Nusantara.