

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research. In T. Plomp & N. Nieveen (Ed.), *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*.
- Amin, D., & Govilkar, S. (2015). Comparative Study of Augmented Reality SDK's. *International journal of computational sciences & applications (IJCSA)*, 5(1), 11–26.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Development of Students' Thinking Creativity in Industrial Era 4.0 Through Learning Tools with Augmented Reality Media. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118–129.
- Hafi, N. N., & Supardiyono. (2018). Pengembangan Buku Saku Fisika Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Pemanasan Global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 07(02), 306–310.
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analysis of the Need of Augmented Reality (AR) Based Learning Media for the Procedure Text Material. *Prosiding ICoISSE*, 1(1), 118–127.
- Honey, M., Pearson, G., & Schweingruber, H. (2014). *STEM Integration in K-12 Education : Status , Prospects , and an Agenda for Research*. National Academy of Sciences.
- Khairani, Mukhni, & Aini, F. Q. (2018). Pembelajaran Berbasis STEM dalam Perkuliahan Kalkulus di Perguruan Tinggi. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3(2), 104–111.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. In Y. Acitra (Ed.), *Padang: Akademia Permata*. Akademia Permata.
- Mangold, J., & Robinson, S. (2013). The engineering design process as a problem solving and learning tool in K-12 classrooms. *ASEE Annual Conference and*

Exposition, Conference Proceedings. <https://doi.org/10.18260/1-2--22581>

- Mufidah, A. (2016). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Geografi pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Bagi Kehidupan Di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Gedangan. *Swara Bhumi*, 1(1), 32–38.
- Mulyani, T. (2019). Pendekatan Pembelajaran STEM Untuk Menghadapi Revolusi Industry 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 453–460.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 21(1), 59–72.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Permanasari, A. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 23–34.
- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *Education multimedia and hypermedia*, 12(3), 227–241.
- Puspita, Y., Fitriani, Y., Astuti, S., & Novianti, S. (2020). Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 122–130.
- Reddy, P. J. K., & Govindarajan, S. (2020). Augmented Reality (AR): The New Trend in Transforming Teaching and Learning in Education. *The International journal of analytical and experimental modal analysis*, 12(4), 620–626.
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis* (Akdon (ed.)). Alfabeta.
- Sadjati, I. M. (2017). *Hakikat Bahan Ajar* (Vol. 3, Nomor 1).
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In N. N (Ed.), *Aswaja Pressindo* (1 ed.). Aswaja Pressindo.
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan*

Ekonomi, 5(1), 17.

Sitohang, R. (2014). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di SD. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 23(02), 13–24.

Sulistiyani, N. H. D., Jamzuri, & Rahardjo, D. T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164–172.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan* (Mulyadi (ed.); 1 ed.). Deepublish.

Thibaut, L., Ceuppens, S., De Loof, H., De Meester, J., Goovaerts, L., Struyf, A., Boeve-de Pauw, J., Dehaene, W., Deprez, J., De Cock, M., Hellinckx, L., Knipprath, H., Langie, G., Struyven, K., Van de Velde, D., Van Petegem, P., & Depaepe, F. (2018). Integrated STEM Education: A Systematic Review of Instructional Practices in Secondary Education. *European Journal of STEM Education*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/85525>

Turner, K. L. J., Kirby, M., & Bober, S. (2016). Engineering Design for Engineering Design: Benefits, Models, and Examples from Practice. *I.E.: Inquiry in Education*, 8(2), 5.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (R. A. Kusumaningtyas (ed.); 1 ed.). Bumi Aksara.

Winarni, J., Zubaidah, S., & H, S. K. (2016). STEM: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Pros.Semhas Pend.IPA Pascasarjana UM*, 1, 1–9.