

DAFTAR RUJUKAN

- Alamin, M. M., Armanto, H., & Maryati, I. (2020). Penerapan Teknologi *Augmented reality* Untuk Pembelajaran Gerbang Logika Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 503. <https://doi.org/10.30865/Mib.V4i3.2128>
- Albawaneh, A. (2023). *Augmented reality* Order Picking Aid For Foreign Workers In Warehouses. *Proceedings Of The Human Factors And Ergonomics Society Annual Meeting*, 67(1), 1508–1509. <https://doi.org/10.1177/21695067231192868>
- Andini, S., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). Ensiklopedia Digital Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter Pada Materi IPA Kelas 5 SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(2), 605–614. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i2.2258>
- Andriyanto, M. R., Achadiani, D., Informatika, T., Informasi, F. T., Luhur, U. B., Utara, P., & Surya, T. (2021). *Implementasi Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sd Negeri Sudimara 5 Ciledug*. 4(1), 72–76.
- Aprilliansyah, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran *Augmented reality* (Ar) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V17i1.16040>
- 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>
- Basumatary, D. (2023). Effects Of *Augmented reality* In Primary Education: A Literature Review. *Human Behavior And Emerging Technologies*, 2023, 1–20. <https://doi.org/10.1155/2023/4695759>
- Elhadi, H., & Kuryanti, S. J. (2020). *Analisa Penggunaan Jangkauan Siar Televisi Dakwah Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam)*.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/Instruksional.3.1.1-17>
- Fauzy, F. I., Sumaryana, Y., & Sudiarjo, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi *Augmented reality* (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Rumah Ibadah Umat Beragama Di Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 4482–4489. <https://doi.org/10.36040/JATI.V8i4.9911>

- Haris, F., & Jayanti, S. (2019). Rancang Bangun Ensiklopedia Tanaman Obat Kalimantan Tengah Berbasis Android. *Sebatik*, 23(1), 218–223. <https://doi.org/10.46984/Sebatik.V23i1.481>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis Di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343–347. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Hayati, R., Praja, A. L., & Mu, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kastil Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada siswa Sekolah Dasar*. 07(01), 4301–4320.
- Hayuningtyas, T. A., Yulianti, Y., & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius Untuk Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 217–222.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Kualitas, M., Di, P., Society, E. R. A., Dan, T., Dalam, P., Revolusi, M., & Kelompok, O. (2023). *Peluang Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4 . 0*. Adam Al Aziz Olli Nurdin Kreshna Putra Sudewo Raudhafilhaq Alfitrihualitas, M., Di, P., Society, E. R. A., Dan, T., Dalam, P., Revolusi, M., & Kelompok, O. (2023). *Peluang Dalam Menghadapi Revolusi Industr. April*.
- Kurtulmuş-Yılmaz, S., & Öñöral, Ö. (2022). Effectiveness Of Screen-To-Screen And Face-To-Face Learning Modalities In Dental Anatomy Module During Covid-19 Pandemic. *Anatomical Sciences Education*, 15(1), 57–66. <https://doi.org/10.1002/Ase.2150>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sd. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/Jupe.V8i2.5596>
- Masrurah, E., Kaspul, K., & Zaini, M. (2023). Validitas Ensiklopedia Famili Rutaceae Di Kebun Raya Banua. *Jurnal Jeumpa*, 10(1), 58–67. <https://doi.org/10.33059/Jj.V10i1.7368>
- Melati, R., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital

- Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1570–1575.
- Mulyani, T. (2020). *Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Universitas Negeri Padang.
- Mulyani, T., & Armianti, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11164>
- Natty, R. A., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2019). *Jurnal Basicedu*. 3(4), 1082–1092.
- Nazzal, E. M. (2023). Applications Of Extended Reality In Orthopaedic Surgery. *The Journal Of Bone And Joint Surgery (American)*, 105(21), 1721–1729.
<https://doi.org/10.2106/jbjs.22.00805>
- Pratama, R. S., Pratama, N. R., Wahadi, W., Adila, F., Imron, F., Badaru, B., & Kusumawardhana, B. (2022). Analisis Gerak Smash Kedeng Pada Atlet Putra Sepak Takraw Club Psti Kabupaten Demak Tahun 2021. *Journal Of Sport Education (Jope)*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.31258/jope.4.2.110-121>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklnmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rofi'i, A., Suhandi Saputra, D., Afriyuni Yonanda, D., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran *Augmented reality* (AR) Dalammeningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344–350. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>
- Safira, Z. A. (2021). Literature Review: Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Media Edukatif Di Kehidupan Sehari-Hari. *Research Gate*, May.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10128.33288>
- Saputri, R., Widoyoko, S. E. P., & Anjarini, T. (2023). Ensiklopedia Digital Berbasis Creative Thinking Terintegrasi Karakter Pada Materi IPA Kelas 5 SD. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1 SE-Articles), 47–55.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.266>
- Setiadi, T., Prasetyo, A., & Siswanto, E. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Manusia Berbasis Android Untuk Kelas Viii Di Mts Nu 10 Penawaja Kendal. *Informatika Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.51903/informatika.v2i2.189>

- Siadari, A. R., & Siddik, M. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented reality* Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi (Jmapteks)*, 3(1), 13–19.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Susanto, N. H., & Ngazizah, N. (2022). Ensiklopedia Digital Berbasis Generik Sains Dan Karakter Islami Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Kelas V SD. *Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 261–272. <https://doi.org/10.56916/Ejip.V1i4.201>
- Wahyuni, W., Wahidah, B. Y. K., & Ramdhani, M. (2023). Comparison Of Reading Interest On Printed Textbook And Digital Textbook On The Second Semester Students Of Bahasa And Literature Department Of FKIP Mataram University. *Jurnal Bastrindo*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.29303/Jb.V4i1.932>
- Widiyatmoko, A., Taufiq, M., Wusqo, I. U., Purwinarko, A., Darmawan, M. S., Memoriano, E., & Laksono, A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Science *Augmented reality* Model Problem Based Learning Pada MGMP Pendidik IPA Kota Semarang. *Journal Of Community Empowerment*, 1(2), 12–18. <https://doi.org/10.15294/Jce.V1i2.53415>
- Yulandari, & Mustika, D. (2021). Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1418–1426.
- Yuliani, E., Supeno, S., & Ridlo, Z. R. (2023). Identifikasi Tumbuhan Berbiji (Spermatophyta) Di Kawasan Ijen Geopark Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Briliant Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(4), 880. <https://doi.org/10.28926/Briliant.V8i4.1252>
- Zhang, F., Shi, Z., Zhong, K., Yu, L., & Sun, L. (2020). Design Of Navigation System For Liver Surgery Guided By *Augmented reality*. *Ieee Access*, 8, 126687–126699. <https://doi.org/10.1109/Access.2020.3008690>