

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented Reality With ARToolkit*. Nulis Buku. Bandar Lampung
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad (2002). *Karakteristik Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- Azuma, Ronald, (2013), A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4) 355-385.
- Chairil, Fathul. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Tanete Rilau. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Dalman. (2016). *Kemampuan Menulis*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Damayanti, I. I., Ayu, A., Sariah, U. I., Mustaqfiroh, M., Oktaviani, I. A., & Nursyahidah, F. (2023). Development of Curved Three-Dimensional Shape Learning Media Ethnomathematics-Based Using Augmented Reality. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 14(1), 86-96.
- Djumingin, Sulastriningsih. (2017). *Buku ajar teks eksposisi dan perangkatnya*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Elvira Utami, S., Tiwana, E., Alfauzi, E., & Maharani, I. (2023). Analisis Kemampuan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Alwashliyah Pasar Senen Medan. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 1-11.
- Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Media Gambar Oleh Siswa Kelas X Smk Swasta Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34.
- Gusal, La Ode. (2015). Nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Sulawesi Tenggara karya La Ode Sidu. *Jurnal Humanika*, 15(3), 1-18.
- Gusnetti, S., & Isnanda, R. (2015). Struktur dan nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V1. i2*, 183, 192.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M. & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani, N., & Gandamana, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun*

Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 95-111.

- Kadir, Abdul. (2015). "Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar." *Jurnal Al-Ta'dib* 8: 75.
- Lastaria, L., Arnisyah, S., & Astuti, A. D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Rakyat pada Guru Bahasa Indonesia SMA Sekalimantan Tengah. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 123-132.
- Lyu, Michael. (2012). Digital Interactive Game Interface Tablle Apps for Ipad. Final Project. The Chinese University of Hongkong.
- Maolani, Rukaesih. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munirah. (2015). *Bahan Ajar Dasar Kemampuan Menulis*. Makassar: Unismuh Makassar.
- Mustaqim. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nugroho, N. A., & Ramadhani, A. (2015). Aplikasi pengenalan bangun ruang berbasis Augmented Reality menggunakan android. *Jurnal Sains dan Informatika*, 1(1), 20-24.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pamoedji. A. K., Mryuni. & Sanjaya. R. (2017). *Mudah membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putri. (2019). Hubungan Berpikir Kreatif dengan Kreativitas Siswa dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi dari Barang Bekas dalam Pembelajaran Konsep Sel dengan PJBL (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Razak, N. K., & Yuliana, Y. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pengaliran Program Imas (Image Streaming) Dalam Peningkatan Pembelajaran Menulis Karangan Naratif Pada Siswa Kelas X SMA Negeri I Polut Kabupaten Takalar. *Jurnal Konfiks*, 2(2), 168-183.
- Silva, R., Oliveira, J. C., & Giraldi, G. A. (2003). *Introduction to Augmented*

Reality. Technical Report, 2–3.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. (2018). *Model Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya

Suparman, U. (2016). *Penilaian dalam pembelajaran bahasa*.

Suparno, dan M. Yunus. (2013). *Kemampuan Dasar Menulis*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, K., Ariska, A., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan modul digital berbasis STEM menggunakan aplikasi 3D flipbook pada mata kuliah sistem operasi. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 358-367.

Tarigan, Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tanjung, K. N., Simbolon, N., Rangkuti, I., Mailani, E., & Manurung, I. F. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 106810 Sampali TA 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24331-24337.

Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., & Adnyana, K. S. (2022). Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 50-56.

Widyastuti & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Widyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.