

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Mahmut, A. K., Akram, A., & Thaba, A. (2022). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis Flipbook Maker. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 104–115. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
- Aditama, O. W., Yanti, C. P., & Sudipa, I. G. I. (2023). *Teknologi Augmented Reality (AR) pada Lontar Prasi Bali*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Adnyani, N. L. P. S., Sari, P. P. N., Suwastini, N. K. A., & Nitiasih, P. K. (2021). Interlanguage Produced By Junior High School Students In Recount Text (Interlanguage (Bahasa Antara) yang Dihasilkan oleh Siswa Sekolah Menengah Pertama dalam Teks Rekon). *Kandai*, 17(2), 190. <https://doi.org/10.26499/jk.v17i2.2719>
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 8(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Anggraeni, M. D., & Saryono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan* (2nd ed.). Nuha Medika.
- Azizah Susilawati, S., Musiyam, M., & Ali Wardana, Z. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Muhammadiyah University Press.
- Cai, S., Chiang, F. K., Sun, Y., Lin, C., & Lee, J. J. (2017). Applications of augmented reality-based natural interactive learning in magnetic field instruction. *Interactive Learning Environments*, 25(6), 778–791.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Penerbit Garudhawaca.

- Fitrina, A. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi Dalam Proses Pembelajaran Ppkn. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*.
- Hakim, T. (2001). *Belajar Secara Efektif*. . Puspa Swara.
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*.
- Hasugian, P. M., Riandari, F., & Perwira, Y. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 3(1), 1–8.
- Hidayatullah, M. Z., Aminah, A., & Mohzana, M. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa Menulis Teks Rekon dengan Media Audio Visual. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(1), 212–229. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6871>
- Ivanova, M., & Ivanov, G. (2011). *Enhancement of learning and teaching in computer graphics through marker augmented reality technology*.
- Julistriana, T., Solihatulmilah, E., Mualimah, N., Universitas,), & Rangkasbitung, S. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Google Form Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Teks Rekon Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase 6 Di Sma Negeri 1 Bayah. *DESANTA: Indonesian of Interdisciplinary Journal*, 4. <http://account.Google.com/login>
- Kholid, A. I., Rahma, F., Azizah, C. I., Anida, S., Putri, F., Purwo, A., Utomo, Y., & Prabaningrum, D. (2023). Analisis Klausa dalam Teks Rekon pada Buku “Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Kelas XI SMA Kurikulum Merdeka.” *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 352–377. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1873>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistiyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.

- Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di Sma: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3).
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rahman, T. (2017). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. CV. Pilar Nusantara.
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Penerbit Deepublish CV Budi Utama.
- Rizti Yovan, R. A., & Kholiq, Abd. (2021). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abstrak Siswa SMA pada Materi Medan Magnet. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 80–87. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.80-87>
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur*, 4(1), 1–18.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran (7th ed.)*. Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sukono. (2018). Memanfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Profesionalisme Guru Abad XXI*.
- Sulistyowati. (2009). *Apakah Perbedaan Bahan Ajar dan Sumber Belajar*.
- Thamrin, & Hutasuhut, S. (2023). *Strategi dan Kiat Mengembangkan Perangkat Pembelajaran*. CV. Sarnu Untung.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9304–9314.
- Widarsih, O., Yulistio, ; Didi, Trianto, ; Agus, Bengkulu, K., & Bulan, T. (2021). Analisis Tipe Teks Rekon (Struktur dan Aspek Kebahasaan) pada Teks

- Berita Media Center. In *Nuances of Indonesian Languages* (Vol. 1, Issue 3).
<https://mediacenter.bengkulukota.go.id>.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Paduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Belajar.
- Wulandari, N. suci, Sekarsari, A. D., & Mulyati, D. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif dan Inovatif*. Penerbit Cahaya Ghani Recovery.
- Yandri, T., Syamsurizal, S., Rahmi, Y. L., Yogica, R., & Adriani, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Keanekaragaman Hayati di Indonesia sebagai Suplemen Bahan Ajar Kelas X IPA SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 30–41.
- Yustifa Oktafiyani, D., Umalihatyati, & Dayurni, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 8 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(5).
<http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>