

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta didik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Abdullah Sani, Ridwan. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Agape. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Augmented Reality Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan Pada Kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.
- Aliotta, Marialuisa. (2018). *Mastering Academic Writing in the Sciences: A step by Step Guide*. CRC Press.
- Anam, Muhammad Syariful, et al. (2021). “Faktor-Faktor yang Memengaruhi Revisit Intention di Daya Tarik Wisata Waduk Malahayu.” *Jurnal Destinasi Pariwisata*, Vol. 9 No 2, 2021; 337-347.
- Amaliyah, Nurrohmatul. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Amreta, Midya Yui. (2021). *Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, 1(1), 21-28.
- Anggraina Saputri. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPdk)*, 2 (1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/602>.
- Apriani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SD Swasta Betania Medan. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Arifin, Zainal. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aris Shoimin. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Edisi 2018. Ar-Ruzz Media.

- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Aulia, E.T. (2022). Developing Interactive E-module based on realistic Mathematics Education Approach and Mathematical literacy Ability. *Journal Elemen*, 8(1), 231-249.
- Aulia, L., & Budiarti, Y. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Journal of Elementary School Education*, 2(1), 105–109.
- Biassari, I., Putri K.E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic edu*, 5 (4), 2322-2329.
- Bun, A. Y. (2021). *Edukasi Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Melalui Augmented Reality Berbasis Android*. repository.upbatam.ac.id. <http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/567>.
- Chen, P., Liu, X., Cheng, W., & Huang, R. (2017). *A review of using Augmented Reality in Education from 2011 to 2016*. Innovations in Smart Learning. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2419-1_2.
- Chotimah, C. & Muhammad F. (2018). *Paradigma baru sistem pembelajaran dari: Teori, Metode, Model, Media, hingga Evaluasi Pembelajaran (1st ed.)*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Dewi. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Humanika: *Journal Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
- Digna, Rita. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris Menggunakan Gallery Exhibition Project Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Topik Report Text. *ELIA: Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(1).
- Dirgeyasa. (2017). *Genre-based approach: what and how to teach and to learn writing*, Vol. 9, No. 9. 45-51.
- Djamaluddin & wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Elbadiansyah dan Masyni. (2021). Diklat: *Belajar dan Pembelajaran: Konsep, Teori dan Praktek*. Samarinda: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STMIK Widya Cipta Dharma.
- Elisa, E. & Wiratmaja, I. G. (2019). Augmented Reality: Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keterampilan 4C

Mahapeserta didik. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(2), 73-81. DOI : <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i2.8124>.

Esti Nur Qorimah & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*. Vol 6(2). DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.

Fairus Suryani Munir. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta didik Sekolah Dasar dengan Berbantuan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *PUSTAKA:Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 3(4), 174-189. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i4>.

Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Sudirman, 1-17.

Fitriani, N., & Zainal. (2022). Problem based learning pada pembelajaran matematika disekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.

Fyfe, P. (2023). *How to cheat on your final paper: Assigning AI for student writing*. *AI & SOCIETY*, 38(4), 1395–1405. <https://doi.org/10.17613/0h18-5p41>.

Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom-revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penelitian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*. 2 (02).

Gunawan, Rakhmat. (2020). Pemanfaatan augmented reality dalam aplikasi magic book pengenalan profesi untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 1(2), 36-42. 10.33365/jatika.v1i1.151.

Hae, Y., Pendidikan, W. W.-E. J. I., & 2021, U. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. Edukatif.Org. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>.

Hafizhah, Z., (2021). “Inovasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0”. *Seri Publikasi Pembelajaran*. 1 (2). 1-9.

Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59– 72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>.

Harefa, D., Telambanua, T., Sarumaha, M., Ndruru, K., & Ndruru, M. (2020). Peningkatan Hasil IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 1-18.

- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>.
- Haryanto. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lombok: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia.
- Hasrian, A. (2023). Monograf-Metode Role Playing (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik). Medan: UMSU Press.
- Hernandez, H. P. (2017) Direct Instruction in Second Language Acquisition: A critical review of related literature. *i-manager's Journal on English Language Teaching*, 7, 44.
- Hidayah, W. (2018). *Improving The Early Writing Skills Through Illustrated Diary Of Class Ii B Elementary School Sd Timbulharjo Sewon Bantul*.
- Huynh, Brandon, Jason Orlosky, and Tobias Höllerer. (2019). In-Situ Labeling for Augmented Reality Language Learning. *Proceeding 2019 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)*. Osaka, Japan, Japan: IEEE.
- Ismi Yulizar, & Siti Aminah. (2022). Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 6(2). <https://doi.org/10.58822/tbq.v6i2.88>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7- 12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9, 28-34. doi: 10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011.
- Khairuddin. (2022). Pengaruh Penerapan Model Learning Cycle 5E Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 383–392.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Kurniawan, A. P., & Utoro, R. K. (2021). Implementasi Augmented Reality Interaktif Pada Aplikasi Android Pengenalan Buah-buahan Untuk Peserta didik TK Islam Tarbiyatul Banin. *eProceedings of Applied Science*, 7(5).
- Laia, B., Sarumaha, M., Zalukhu, M. C., Ndruru, M., Telaumbanua, T., Ndraha, L.D.M., & Harefa, D. (2021). Pendekatan Konseling Behavioral terhadap Perkembangan Moral Peserta didik. *Journal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 159-168.

- Laia, K., & Harefa, Y. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Twi Stray dalam meningkatkan hasil belajar. *LAURU: Journal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 8-12.
- Lasrin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Lestari. (2021). Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5 (1), 141-155.
- Marini, A., Nafisah, S., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Sudrajat, A., & Iskandar, R. (2022). Mobile Augmented Reality Learning Media With Metaverse to Improve Student Learning Outcomes in Science Class. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 16(07), 99–115. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25727>
- Maya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Materi Sembilan Tari Wajib Melayu dengan Menggunakan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Peserta didik. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Meiryani. (2021). *Memahami Uji T Dalam Regresi Linear*. from Binus University Website: <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-uji-t-dalam-regresilinear/>.
- Miarso, Yusufhadi. (2018). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Minar. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites dalam Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMP NEGERI 16 MEDAN. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Misbahudin. (2018). Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3(1).
- Moh.Suardi, Syofrianisda. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Mokodompit, M. F., Paturusi, S. D. E. (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/33197>.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru*. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (pp. 1085-1092).

- Mubaraq & Kurniawan, A. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Muhson, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Munadi, Y. (2017). *Media Pembelajaran; Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Medan: Unimed Press.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Komputer Bermuatan Augmented Reality untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Mutmainnah, Fitri, Nuruk. (2022). Pengembangan E-LKPD Informatika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa kelas X Sman 1 Silaut. *Tesis*. Pasca Sarjana: Teknolgi Pendidikan UNIMED.
- Nisa, S k., Nurmiyati, N., & Rinanto, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual berbasis Discovery Learning pada Materi Sistem Ekskresi untuk Kelas XI MIPA. *BIO-PEDAGOGI*, 8(2), 120-130. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v8i2.39434>.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*. JSIKA, 03(01), 1–6.
- Nordin, N., & Norman, H. (2018). “Mapping the Fourth Industrial Revolution Global Transformations on 21 Century Education on the Context of Sustainable Development”. *Journal of Sustainable Development Education and Research*. JSDER, 2(1), 1-7.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Usmida Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Jurnal misykat*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. STKIP Arrahmaniyah : *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2).1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Primasari, Y., Sari, H. P., & Sutanti, N. (2021). The Chain Writing Method in Learning Writing for Information Technology Faculty Students: The Effectiveness. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*. 6(2), 49–58. <http://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/122>.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2), 40–47.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/14334>
- Puri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 80-85.
- Rachman, F., Sugara, Mochmamad H., & Nurgiansah T. H. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Budaya Sunda dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Madrasah Aliyah Negeri Purwakarta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 252-262.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04 (02), 335 – 343.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimassiliwangi/article/view/6859/2593>.
- Resti, Ardianti. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*.
- Ridwan Abdullah Sani. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (01 ed.). KENCANA.
- Riski Triman Hidayat Harefa, Wety Niatri Lase, Riana Telaumbanua, Arozatulo Bawamenewi. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta didik SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241-3247. <http://jonedu.org/index.php/joe>.

- Riyanti, I., Copriady, J., & Linda, R. (2022). Student Needs Analysis for the Development of Augmented Reality Integrated E-Modules About Particles in Science Learning. *Unnes Science Education Journal*, 11(2), 115–122. <https://doi.org/10.15294/usej.v11i2.58309>
- Rogaya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Discovery learning pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia Kelas XI di SMA Plus Sedayu Nusantara Medan. *Tesis: Pascasarjana Unimed*.
- Rosyid, M. Z., mansyur, M., IP, S., Abdullah, A. R., & Pd, S. (2019) *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Rusydiyah, E. F. (2020). *Media Pembelajaran: Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Sa'adah dan Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sahrim, M. (2023). Augmented Reality Technology in Learning Arabic Vocabulary From the Perception of University Students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 17(21), 79–96. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i21.41277>
- Sani, Ridwan Abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Saputri, D. S. C. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality Pada Pelajaran Bahasa Inggris Untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Hasil Belajar siswa Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Nasional APTIKOM* 2016, 662–669. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/semnastikom2016/article/view/256>
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar. *JUTISI* Vol. 6 No.1, April 2017, 6(1), 1357–1366.
- Sari, H. P., Jauhar, A., Tajuddin, A., & Sholikhah, M. (2022). Effectiveness of Peer Feedback in Collaborative Writing Viewed from Self-Confidence. *In Prosiding International Conference on Sustainable Innovation (ICoSI)*, 2(1). <https://prosiding.umy.ac.id/icosi/index.php/picosi/article/view/66>.
- Sarwandi, Norenta Sitohang, dan Ridwan Syahputra. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Volume 2(3).doi:10.58355/engagement.v2i3.36.

- Sinta, Adventa. (2023). Pengaruh model problem based learning berbantuan e-book terhadap keterampilan proses sains dan kemampuan pemecahan masalah pada materi fluida statis. *Tesis*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Sobarudin, Maxi Ary. (2021). Aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan bahasa inggris berbasis android untuk peserta didik sekolah dasar (studi kasus sdn 2 kutanagara). *Infomatek*, 23(2), 107-114.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabet.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif Dan Konstruktif*. Edited By Y. Suryandari. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suherti, E., dan Rohimah, S. M. (2018). *PEMBELAJARAN TERPADU*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, S. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19 di Fakultas Pendidikan dan Keguruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Siprus*, 15(1), 1204-1214.
- Sura Menda Ginting. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Guided Discovery Pada Materi Larutan Penyangga." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia* 6, no. 2 (2022): 123-130.
- Suryati, S. (2019). Peningkatan prestasi peserta didik dalam mengidentifikasi teks deskripsi dengan metode discovery. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2 (2), 76-89.
- Susilaningsih, Achmad Maulana Iqbal Fichan, Henry Praherdiono, Yulias Prihatmoko. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran IPA Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4), 252-261.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>.
- Suwandayani, I. B. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembuatan Dompot Punch Zaman Now. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 88-95. Retrieved from <http://eprints.umm.ac.id/45183/20/>

- Syah Muhibbin.(2017). *Psikologi Belajar*.bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika, VoteTEKNIKA* 7(2).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Journal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10 (2), 11-31.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>.
- Tsai, C. W., Shen, P. Di, & Lu, Y. J. (2015). The effects of problem-based learning with flipped classroom on elementary students' computing skills: A case study of the production of Ebooks. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 11(2), 32–40.
- Ulfa, Maria. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discursus Multy Repercentasi (DMR) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak kelas VIII MTS 1 Tanggamus. *Skripsi*. Diterbitkan, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung.
- Utami, R. (2019). *Analisis Respon Mahapeserta didik terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran*. Penelitian, 498.
- Wahyuni, Y. (2019). *Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahapeserta didik Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta*. *JPPM*, 10(2).
- Weerasinghe, M., Biener, V., Grubert, J., Quigley, A., Toniolo, A., Pucihar, K. Č., & Kljun, M. (2022). VocabulARy: Learning Vocabulary in AR Supported by Keyword Visualisations. *Ieee Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 28(11), 3748–3758. <https://doi.org/10.1109/tvcg.2022.3203116>
- Wicaksana, S., & Anistyasari, Y. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard Pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 121–130. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36597>
- Widiasworo Erwin. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Peserta didik diLuar Kelas*.Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Widyaningsih, & Wulandari, W. (2019). Edukasi Tata Surya menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*. 2 (1). 29-39. Palangkaraya: Prodi Teknik Informatika.
- Wirda, Y., Ulumuddin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik*.
- Yamin, M & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Journal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126-136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yeri, M. A. (2017). *Buku Peserta didik Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Karanganyar: CV Surya Grafika Mandiri.
- Yolandasari, M. B. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020*. <http://erepository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9550/>.
- Yuniastuti. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Yusuf, Suhendra. Perbandingan Gender dalam prestasi literasi peserta didik Indonesia. *Journal Education*, (diunduh Desember 2020).
- Zainal Abidin, (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis; Vol. 7 No. 1. PGSD FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta.