

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya
- Ani Ismayani, (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media.
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Assemblr Studio. (2020). *Pengembangan Assemblr Studio*.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta
- Arikunto. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bybee, R. (2013). *STEM Education Challenges and Opportunities*. Virginia: NSTA Press.
- Diana Fransiska. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*
- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Dahlan, U. A. (2021). *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran
- Divayana, D. G. H., P. W. A. Suyasa, dan N. Sugihartini. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) 5(3): 149-157
- Fajaroh dan Dasna, (2008), *Pembelajaran Dengan Model Siklus Belajar. (Learning Cycle)*. Malang, Jurusan Kimia FMIPA UM
- Fajri, S. N. dan M. Khumaedi. (2016). *Penerapan Modul Pembelajaran Solidworks Untuk Meningkatkan Kompetensi Membuat Model 3D*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin 16(1): 43-47.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Iskandar. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. (Kualitatif dan Kuantitatif)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*. Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : DPSMA
- Kemendikbud. (2015). *Pengembangan E-Module*
- Made, Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Maharcika, A.AM., Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi*. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174.
- Partono. (2019). *Pemanfaatan Emodul Dalam Pembelajaran*. Diambil Dari Sma 1 Pegandon
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). *Studi literatur: media augmented reality (ar) terhadap hasil belajar kognitif*. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2055-2060.
- Rudi Susilana.Cepi Riyana, (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana
- Ryza, P. (2017). *Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan Teknologi AR*.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Shafira Nst, N.A., Nurfajriani dan Damanik, M. (2021). *Perkembangan Penelitian Pendidikan Mengenai Perkembangan E-Modul dengan Sigil Software*. *Jurnal Pendidikan Kimia Pascasarjana UNIMED*. ISBN 978-602-50942-5-5.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.