

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Laksmiwati, D., Supriadi, & Mutiah. (2021). Pengembangan E-Modul berbasis tiga level representasi pada materi kesetimbangan kimia untuk siswa sekolah menengah atas kelas XI.
- Afida, F. R., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan E-Modul FlipHTML5 dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV.
- Agus, A. A. (2023, July 14). Aplikasi model pembelajaran teaching factory untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pelajaran PRA di SMK Negeri 3 Selong.
- Alannawa, R., & Hidayati, L. (2021). Analisis pengembangan e-modul pada pembelajaran bidang keterampilan tata busana.
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva.
- Arianto, I. W., Hidayati, A., & Pratama, A. (2023). Pengembangan aplikasi augmented reality berbasis Android materi sistem indra pendengaran pada manusia.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli. (2024). *Hakikat belajar dan pembelajaran*.
- Bachrudin, S., Drajiati, N. A., & Santosa, E. B. (2023). Pengembangan e-modul berbasis multimodal untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.
- Chia, P. A., Mulyono, D., & Fauziah, A. (2023). Pengembangan e-modul berbasis kontekstual pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) siswa kelas X SMA.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian.
- Erawati, N. K. (2022). Pengembangan e-modul logika matematika dengan Heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK.
- Erdi, P. N., & Padwa, T. R. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem project based learning.
- Fahrizal, Priyono, Sealtial Mau, & Anastasia De Delia Dos Santos. (2022). Pengaruh parameter pemotongan terhadap kekasaran permukaan baja karbon rendah pada proses bubut konvensional.
- Fatimah, W., & Ferawati, A. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Borong Jambu II.
- Harianja, D. R., Nasution, H. N., & Ermawita. (2023). Perancangan media pembelajaran menggunakan Assembler EDU pada mata pelajaran dasar program keahlian.

- Hidayat, D., Setiawan, D., & Arisandi, D. (2023). Aplikasi visualisasi pembangunan jalan baru menggunakan augmented reality.
- Kurniawan, Y., & Dwi, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi sistem koordinat.
- Mufida, L., Subandowo, M. S., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan e-modul kimia pada materi struktur atom untuk meningkatkan hasil belajar.
- Mutiara, Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., & Nurdiniawati. (2024). Pemanfaatan alat peraga augmented reality (AR) menggunakan Assembler Edu bagi anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC).
- Nuraini, S. (2023). Pengembangan bahan berbasis project based learning berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi penggunaan Canva dalam pembuatan modul pembelajaran.
- Parinsi, M. T., Mewengkang, A., & Rantung, T. (2021). Perancangan sistem informasi sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan.
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan sebagai suatu sistem.
- Puspita, G., Pasaribu, F. T., & Ramalisa, Y. (2024). Pengembangan e-modul berbasis proyek design thinking berbantuan augmented reality (AR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.
- Putri, A. E., & Hendriyani, Y. (2023). Pengembangan e-modul berbasis augmented reality untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Seluma.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021, February 28). Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan pada Mata Pelajaran Simulasi Digital.
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan.
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP.
- Rahima, R., Kaspul, K., & Putra, A. P. (2022). Validitas dan keterbacaan peserta didik kelas X SMA terhadap pengembangan modul elektronik berbasis Flip HTML5 konsep protista.

- Rizal, A. F., Purwaningrum, J. P., & Rahayu, R. (2021). Pengembangan e-modul berbasis etnomatematika untuk menumbuhkan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa.
- Rizqullah, M. F. (2025). Pengembangan Augmented Reality sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Rohmatulloh, R. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis.
- Sari, A. R. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. YPadBook.
- Saumi, F., Muliani, F., & Amalia, R. (2022). Pengembangan e-modul berbasis augmented reality dengan model guided discovery learning pada materi vektor.
- Silaban, P. S. M. J., Putriku, A. E., Yuni, R., & Hasibuan, N. I. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis augmented reality pada matakuliah kebijakan moneter dan kebanksentralan: Development of augmented reality-based teaching materials for monetary policy and central banking courses.
- Simanjuntak, D. G., & Purba, J. (2025). Pengembangan e-modul berbasis augmented reality (AR) dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi ikatan kimia.
- Sukma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital augmented reality berbasis Android pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
- Suryani, E. A., Pisriwati, S. A., Siswanto, D. H., & Firman Syah, A. B. P. D. A. (2024). Pelatihan Assembler Edu: Meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran berbasis proyek.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan e-modul sejarah Indonesia dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas XI SMA.
- Triyono, S. (2021). Dinamika penyusunan e-modul. Penerbit Adab.
- Umary, D. F., & Abdillah, H. (2024). Kemampuan praktikum mesin frais rata menggunakan knife end mill 18 mm pada kelas praktikum.
- Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, M., & Kosim, K. (2023). Pengembangan e-modul pembelajaran fisika model problem based learning berbasis flipbook untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
- Veranika, R. M., Fauzie, M. A., Sukarmansyah, & Ali, M. (2022). Modifikasi alat dudukan pada mesin gerinda untuk pemotongan berbagai jenis kayu secara manual.

- Wulandari, I. P., & Darmana, A. (2025). Pengembangan e-modul interaktif berbasis augmented reality pada materi ikatan kimia.
- Yolviansyah, F., Suryanti, S., Rini, E. F. S., Wahyuni, S., & Matondang, M. M. (2021). Hubungan minat belajar siswa terhadap hasil belajar fisika di SMA N 3 Muaro Jambi.
- Zulfikar, A. J., Supriatno, S., Candra, I. A., & Nurdiana, N. (2023). Pelatihan penggunaan mesin sekrup bagi mahasiswa di Growth Centre LLDIKTI Wilayah - I.

