

DAFTAR PUSTAKA

- Arnada, Elvara Zunia, and Ricky Widyananda Putra. 2018. "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal IDEALIS* 1(5): 394.
- Handika, Yogi. 2023. "Pengembangan Modul Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia." : 1–258.
- Haerunnisa Thia. 2021. *Pengembangan Web Pembelajaran pada Mata Kuliah Gambar Teknik II Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. (Thesis Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2021) Diakses dari <http://repository.unj.ac.id/14134/>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. 2024. "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2(5): 258–68.
- Lestari Hertia. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan di Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti SMK N 1 Cibinong*. (Thesis Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2021) Diakses dari <http://repository.unj.ac.id/18757/>
- Magdalena, Ina et al. 2020. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Manaf, Aliyah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul." *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan* 2(3): 139–47.
- Manurung, Edison Hatoguan. 2020. "Perencanaan K3 Pekerjaan Bidang Konstruksi." *Jurnal Rekayasa Konstruksi Mekanika Sipil (JRKMS)* 3(1): 49–54.
- Masenza Aulia. 2024. *Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Augmented Reality (AR) pada Materi Bangun Datar Sisi Datar*. (Thesis

Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2024) Diakses dari <http://repository.unj.ac.id>

Maulida, Lutfia, R Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur. 2023. "Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3." *Jurnal Pendidikan West Science* 1(07): 433–40.

Maydiantoro, Albert. 2020. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3(2): 185.

Mesra, Romi, Dkk. 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck> *Research & Development Dalam Pendidikan*.

Muljo, Ariyani, Fenny Anggreni, and Sari Maulida. 2024. "Pengembangan E-Modul Persamaan Lingkaran Kelas Xi Ma Dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi* 8(1): 113–21.

Nasution p. 2020. "Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z." *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 13(277).

Pratama, Arief Juneirul, Dedy Irfan, and Hansi Effendi. 2023. "Studi Literature Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Sekolah Kejuruan." *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*: 47–55.

Qorimah, Esti Nur, Wisnu Cahyo Laksono, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Dessty. 2022. "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Rantai Makanan." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5(1): 57–63.

Rahdiyanta, Dwi. 2016. "Teknik Penyusunan Modul Pembelajaran." *Academia*: 1–14.

Ramadayanty, Mazetha, Sutarno Sutarno, and Eko Risdianto. 2021. "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Multiple Representation Untuk Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa." *Jurnal Kumbaran Fisika* 4(1): 17–24.

Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode

Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA* 11(1): 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

Tesi, Yulya (2024) *PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS ETNO-STEM PADA MATERI GELOMBANG BUNYI*. Diploma thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG.



Intelligentia - Dignitas