

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Nurwiatin, “Pengaruh Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dan Kesiapan Kepala Sekolah Terhadap Penyesuaian Pembelajaran Di Sekolah,” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 9, no. 2, pp. 472–487, Aug. 2022, doi: 10.47668/edusaintek.v9i2.537.
- [2] A. Latifah, E. Satria, and A. Kamaludin, “Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android,” *Jurnal Algoritma*, vol. 19, no. 1, pp. 100–109, May 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1009.
- [3] S. Sakman and A. Ara, “Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Video Youtube Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Ipa 2 Sman 2 Palangka Raya,” *Supremasi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-ilmu Sosial, Hukum dan Pengajarannya*, vol. 15, no. 1, p. 28, Apr. 2020, doi: 10.26858/supremasi.v15i1.13483.
- [4] S. Sakman and A. Ara, “Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Video Youtube Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Ipa 2 Sman 2 Palangka Raya,” *Supremasi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-ilmu Sosial, Hukum dan Pengajarannya*, vol. 15, no. 1, p. 28, Apr. 2020, doi: 10.26858/supremasi.v15i1.13483.
- [5] A. Cahyani, I. D. Listiana, and S. P. D. Larasati, “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 01, pp. 123–140, Jul. 2020, doi: 10.37542/iq.v3i01.57.
- [6] A. Anugrahana, “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 3, pp. 282–289, Sep. 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- [7] I. F. Ahmad, “Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia,” *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 195–222, Jun. 2020, doi:

10.33650/pjp.v7i1.1136.

- [8] A. Adisel and A. G. Pranansa, “Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19,” *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, vol. 3, no. 1, pp.1–10, Jun. 2020, doi: 10.31539/alignment.v3i1.1291.
- [9] I. K. Sari, “Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2156–2163, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1137.
- [10] P. M. S. Saraswati and G. N. S. Agustika, “Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 257, Jun. 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i2.25336.
- [11] D. Marisana, S. Iskandar, and D. T. Kurniawan, “Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 139–150, Jan. 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4363.
- [12] N. Farida and K. A. D. Putra, “Upaya Menumbuhkan Kemampuan Literasi Kritis oleh Berdikari Book,” *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, vol. 7, no. 1, pp. 51–64, Jun. 2021, doi: 10.14710/lenpust.v7i1.30372.
- [13] D. Pauziah and W. D. Laksanawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 14, no. 2, pp. 179–188, Oct. 2023, doi: 10.26877/jp2f.v14i2.15763.
- [14] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, “Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile,” *SISTEMASI*, vol. 10, no. 2, p. 369, May 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [15] S. N. Asani, “Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kritis Siswa SD,” *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, vol. 3, no. 2, pp. 17–23, Mar. 2023, doi: 10.51577/ijipublication.v3i2.358.

[16] V. A. Gunawan, E. Karliani, T. Triyani, A. Saefulloh, and L. S. A. Putra, “Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android,” *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 7, no. 3, p. 314, Dec. 2021, doi: 10.26418/jp.v7i3.49226.

[17] N. Abidin and A. F. Haq, “Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 95–102, Feb. 2023, doi: 10.32672/jnkti.v6i1.5807.

[18] K. Andriani, “Internalisasi Nilai Tanggung Jawab Pada Siswa Sma Negeri 1 Ajibarang,” *Sosio Edukasi Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 18–25, Dec. 2021, doi: 10.29408/sosedu.v5i1.2470.

[19] I. Riadi, A. Fadlil, and P. Annisa, “Identifikasi Tulisan Tangan Huruf Katakana Jawa Dengan Metode Euclidean,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 4, no. 1, p. 29, Mar. 2020, doi: 10.30645/j-sakti.v4i1.184.

[20] A. M. Arifin, H. Pujiastuti, and R. Sudiana, “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, pp. 59–73, Sep. 2020, doi: 10.21831/jrpm.v7i1.32135.

[21] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, Sep. 2021, doi: 10.24036/jpkk.v5i2.594.

[22] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan *Augmented Reality (Ar)* Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, Jun. 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.

- [23] Y. Aprilinda, R. Y. Endra, F. N. Afandi, F. Ariani, A. Cucus, and D. S. Lusi, "Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama," *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, vol. 11, no. 2, p. 124, Dec. 2020, doi: 10.36448/jsit.v11i2.1591.
- [24] Eri Satria, Ayu Latifah, and Muhamad Paroji, "Rancang Bangun Aplikasi Katalog Wisata di Garut Menggunakan Teknologi Virtual Reality," *Jurnal Algoritma*, vol. 19, no. 1, pp. 78–87, May 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1003.
- [25] T. F. Hasan, T. Wahyuningrum, and A. C. Wardhana, "Usability Testing pada M- Commerce Menggunakan Kuisisioner USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) dan Performance Test (Studi Kasus: Tokopedia)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 4, p. 829, Aug. 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022934753