

DAFTAR PUSTAKA

- Cai, Su, Xu Wang, dan Feng-Kuang Chiang. (2014). *A Case Study of Augmented Reality Simulation System Application in A Chemistry Course*. *Computers in Human Behaviour*, 37: 31-40.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hanafi, Miftah Rizqi. (2015). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. [Skripsi] Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hariri, Ihfan. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia dan Hubungannya Dengan Kesehatan untuk Kelas VIII di MTs Muhammadiyah 1 Dukun Magelang*. [Skripsi] Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Hermawan, D. S. (2014). *Proses Pembelajaran dan Kelayakan Sarana Bengkel Siswa Teknik Pemesinan Di SMK Nasional Berbah*. [Skripsi] Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jazilah, Nur. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak*. [Skripsi] Malang: Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jelita, Fera Delan. (2012). *Pengembangan Webstie Petunjuk Praktikum Kimia Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XII Semester 1*. [Tugas Akhir] Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Krist, Thomas. (1993). *Dasar-Dasar Pneumatik*. Jakarta: Erlangga.
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. (1984). *Media dalam Pembelajaran: Penelitian Selama 60 Tahun*. Jakarta: Rajawali.
- Mustika, Ceppi Gustiar R., Reno Sanjaya, dan Sofyan. (2015). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Citec journal*, 2: 277-291.
- Nugraha, A. P. (2017). *Penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android Untuk Mendukung Terapi Fobia Laba-Laba (Arachnophobia)*. [Tugas Akhir] Surabaya: Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Nurochmah, Dewi. (2014). *Implementasi Augmented Reality Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Budi Luhur Pondok Aren*. *SEMANTIK* 2014: 217 - 224
- Priyono, Dwi. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14: 1-13.

- Putro, H. T. (2015). *Kajian Virtual Reality*. ResearchGate.
- Raajan, N.R., dkk. (2014). *A Review on: Augmented Reality Technologies, Systems, and Applications*. Journal of Applied Science, 14: 1485-1495.
- Rahman, A. Z., dkk. (2017). *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017, 4.6: 43-48.
- Riyana, Cepi & Susilana, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, A. B., & Nugraha, A. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Sistem Kendali Elektromekanik*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- L, Veronica. (2012). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Unsur Logam Untuk SMA/MA Kelas XII Semester I*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Susilo, J., Anitah, S., & Yamtinah, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual dan Interaktif Untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMK 2 Surakarta*. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional 2017*. Surakarta: Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Susilo, Indra Trisno (2013) *Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa Sd Berbasis Android*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syaugi, K. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Las Busur Manual Di SMK Negeri 1 Sedayu*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Testiono, Y. E. (2015). *Pemuatan Aplikasi Creative Advertisement Pesantren Ibnunnafis Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android*. [Tugas Akhir] Depok: Jurusan Sistem Informasi, Universitas Gunadarma.
- Warsihna, Jaka. (2010). *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Pembuatan Media Video*. [Modul]. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.