

DAFTAR PUSTAKA

- Aidatul, F. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran fisika berbantuan swishmax dengan pendekatan kontekstual dalam menganalisis konsep Usaha dan Energi kelas X SMA. *UM The Learning University*.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka.
- Arikunto, & Suharsimi. (1993). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arikunto, & Suharsimi. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayuningtyas, P. (2015, Mei). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika dengan Model Inkuiri Terbimbing untuk Melatihkan Ketrampilan Proses Sains Siswa SMA pada Materi Fluida Statis. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4, 636-647.
- Azuma, & Ronald. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355-385.
- Badar, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Bappenas. (2019, Juni 28). *Kemertian PPN/Bappenas*. Retrieved from rencana pembangunan jangka menengah nasional 2020-2024: https://www.bappenas.go.id/files/rpjmn/Narasi%20RPJMN%20IV%202020-2024_Revisi%2028%20Juni%202019.pdf
- BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- byjus. (2021). *Physics*. Retrieved from byjus.com: <https://byjus.com/physics/thermodynamics/>
- Cutnell, J. D., & Johnson, K. D. (2012). *Physics*. United States of America: Kaye Pace.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dick, W. a., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Logman.
- Djaali, Muljono, & Ramli. (2000). *Pengukuran Dalam Pendidikan*. Jakarta: Program Pascasarjana.

- Elisandra, F., & Arief, A. (2017, September). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dengan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanasan Global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 06, 148-152.
- Fernando, & Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality*. Solo: Buku AR Online.
- Gusmida, Rahmad, & Islami. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Materi Teori Kinetik Gas SMA Kelas XI. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Hanif. (2013). *Pencarian Tempat Kos dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android*. Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga.
- Haryanti, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*.
- Hasanah, U. (2019). Pengembangan Alat Peraga dalam Memahami Konsep Besaran Fisika Termodinamika Menggunakan Mesin Stirling di SMA. *Digital Repository Universitas Negeri Medan*.
- Hasyim, A. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan di sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21, Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Retrieved November 6, 2020, from Pusat Penilaian Pendidikan: <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). *The Attributes of Instructional Materials. Performance Improvement Quarterly* (Vol. 7).
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *JPTK FT UNY*, 13, 174-183.
- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019, Juli). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Melatih Ketrampilan Berpikir Abstrak pada Materi Model Atom. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8, 756-760.
- Nincarean, & Danakom. (2013). Mobile Augmented Reality: the potensial for Education. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 103, 657-664.

- OECD. (2018). *Organisation for Economic Co-operation and Development*. Retrieved November 15, 2020, from OECD Data Indonesia: <https://data.oecd.org/indonesia.htm>
- Pamoedji, A., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Putri, Jampel, & Suartama. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Raniredja, T., Miftah, E., & Harmianto, S. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rizawayani. (2017). Pengembangan Media Poster pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Pendidikan Sains Indonesia*, 5, 127-133.
- Rizawayani. (2017). Pengembangan Media Poster pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Pendidikan Sains Indonesia*, 127-133.
- Rizawayani, Adelila, S., & Safitri, R. (2017). Pengembangan Media Poster Pada Materi Struktur Atom Di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Pendidikan Sains Indonesia*, 05, 127-133.
- S, M. (2013). pengembangan media poster berbasis pendidikan karakter untuk materi global warming. *Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*.
- Sadiman. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, & Komang. (2014). Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *JPTK UNDHAKSHA*, 75-86.
- Sari, & Komang, N. (2014). Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *JPTK UNDHAKSHA*, 11, 75-86.

- Shalwa, Daningsih, & Yeni. (2015). Pembuatan Poster Keanekaragaman Fitoplankton Di Danau Biru Singkawang Pada Sub Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA.
- Sugianto. (2014). Implementasi Augmented Reality Pada Brosur Rental Mobil CV Asmoro Jati Menggunakan Metode Marker.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujati, & Arya, D. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Teknologi Dan Sistem Komputer*, 249-258.
- Sulistiyono. (2015). Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS. *Varia Pendidikan*, 208-215.
- Sumardani, D., Wulandari, A., Ramdina, A. N., & Doriza, S. (2019, Desember). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Poster Tatasurya. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF*, 8, 451-456.
- Sunarya, A. K. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo. *Electronic Theses and Dissertations*, 3. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/69441>
- Suprpto, N., Nandyansah, W., & Mubarak, H. (2020). An Evaluation of the "PicsAR" Research Project: An Augmented Reality in Physics Learning. *International Journal of Emerging*.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, & Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *J.Ika*, 12-26.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Walter, B. R., & Meredith D, G. (1989). *Educational Research An Introduction* (Fifth Edition ed.). Longman.

Yaszak, F. S., Ma'aruf, Z., & Yennita. (2015, oktober). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kuantan Hilir Seberang. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan*, 1-11.

Yusandika, Istihana, & Susilawati. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tatasurya. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 187-196.

Zhabinskaya, D. (2021, Februari 19). *Physics*. Retrieved from LibreTexts: https://phys.libretexts.org/Courses/University_of_California_Davis/UCD%3A_Physics_7A_-_General_Physics/04%3A_Models_of_Thermodynamics/4.05%3A_Thermodynamics_processes

Zulham, M., & Sulisworo, D. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 132-141.

Zuliana, & Padli, I. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan berbasis Android. *IAIN Sumatera Utara Medan*, 2-4.

