DAFTAR PUSTAKA

Atikahani, V., Tuti A., Riyan A. (2018). Pengembangan Media Flashcrad Mata Kuliah Teknologi Kuliah Beton di Program Studi Pendidikan Advokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).

Azhar, Arsyad. (2019). Media Pembelajaran. Depok: PT Raja Grafindo Persada. Pribadi, Benny A., and Dewi A. Padmo Putri. Pengembangan Bahan Ajar. *2nd ed*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Baskara Arya Pranata, Andre Kurniawan Pamoedji, and Ridwan Sanjaya. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta, Indonesia: Gramedia

Bencsik, A. H. C. (2016). Yand Z Generationat Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 90-106.

Budi Arifitama. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta. Penerbit ANDI, 13-16.

Darmawan, Deni. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* .Bandung: Rosda.

Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dedynggego, Mohammad, & Moh.Affan. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1(2) , 45–60.

Dhanta., Sanjaya. (2015). *Materi Pembelajaran Pembuatan Aplikasi dan Web*. Yogyakarta: Amikom

Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *Jurnal Internasional Seminar on education* (ISE), 1(1), 62–70. https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx.

Fitriyani Y, Fauzi, Sari MZ. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch & Development*. Sampang: Literasi Nusantara.

Harmanto. (2017). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Detail Konstruksi Bangunan Gedung 2 Lantai Menurut Standar Perencanaan Struktur dengan 3D Google Sketchup. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 1(3), 1–9.

Hidayat, Rahmat. (2018). The Contribution of Hedonic and Utilitarian Valuein Creating Customers Satisfaction. *Science Letters*, 24(4), 2288-2291.

J. Peddie, (2017). Augmented Reality. Cham: *Springer International Publishing*, 103

Julio Cristian Young. (2015). Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform. *ULTIMATICS*, 14-19.

Lim H, Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Prenamedia 13220

Mawaddah, Wardatul. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar. 2(2): 174– 85.

Mc Quiggan, Scott, dkk. (2015). Mobile Learning: A Handbook for Developers. Educators, and Learners. *Cary, North Carolina*, USA: SAS Institute.

Mustaqim Ilmawan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol.13. No.2. ISSN: 2541-0652.

Mustika, Rampengan, Ceppi Gustiar, Sanjaya, Rheno, dan Sofyan. (2015). Imlpementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*. Vol.2 .No.4. ISSN: 2460-4256.

Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 16(1), 42–54.

Putri, W. L. (2016). Pengaruh Penanyangan Film Animasi 3D Trailer Terhadap Recall Audience Blitz Harbour Bay Mall Batam. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 4(2), 139–156. https://doi.org/10.31227/osf.io/7asgm

Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Pamulang: Prenada Media Group (Divisi Kencana).

Rizal, M., & Rusmin, M. (2018). Pengembangan Aplikasi E-Catalog Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran Property. Inspiration: *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 129–134.

Rizki Agung Sambodo. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning pada Siswa kelas XI tentang Materi Sistem Sirkulasi Peredaran Darah. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Satya putra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

Sulihati. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android. *Sains dan Teknologi*. XI(1), 21.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sutarti, Tatik & Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Wicaksana, E. J., Atmaja, P., Wikanso. (2020). *Edmodo as a solution to enhance student learning interst in high school biodiversity during the covid-19 pandemic*. Biosfer: *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 216-229.

Widuri, R., Wijaya, W., Effendi, J., & Cikita, E. (2019). The Effect of Good Corporate Governanceon Tax Avoidance of Listed Companies in Indonesian Stock Exchangein. *Journal of Economics and Business*, 2(1), 2015-2017.

Widoyoko, E.P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Makassar: Kencana Prenadamedia Group.

Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pemelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem

Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65-84. https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.091.06 KEEFEKTIFAN