

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Furht, B. 2019. 5-7. In *Handbook of Augmented Reality* (Vol. 2, pp. 5–9). essay, Scholars Portal.
- Harun, J., Atan, N. A., & Noor, N. M. 2008. *Inovasi Bahan pengajaran Dan Pembelajaran berasaskan komputer*. Penerbit UTM Press.
- Jihad, A. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Mealy, P. 2018. *Virtual & Augmented Reality*. John Wiley & Sons, Inc.
- Miarso, Y. 2004. 3. In *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. essay, Kencana.
- S., L. A., & Wahyuni, S. 2013. *Perencanaan Pembelajaran sejarah*. Ombak.
- Siregar, E., Hara, H., & Jamludin. 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Sufian, N. A., & Taha, B. 2008. *Bioteknologi Pertanian*. Penerbit Wawasan Didik.
- Sugiyono, P. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta.
- Sukiman, & Samulloh, M. A. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Valett, R. E. 2004. 3. In *Developmental task analysis* (pp. 56–60). essay, Fearon.

### JURNAL

- Komariah, Nur. 2016. *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict*. Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban. 10.28944/afkar.v5i1.111

Listyorini, Tri Widodo, Anteng. 2013. *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer 10.24176/simet.v3i1.85.

Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 10.21831/jpai.v8i2.949.

Muntahanah, Muntahanah Toyib, Rozali Ansyori, Miko. 2017. *Penerapan Teknologi Augmented reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra)*. Pseudocode, 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.

Setiadi, Ahmad. 2014 . *Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi*. Jurnal Ilmiah Matrik. 1283-2709-2-PB.

Utami, Febriyanti dkk. 2021. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented reality pada Materi Mengenal Binatang Laut*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 10.31004/obsesi.v5i2.933.

Zulfiani Susanti, Baiq Hana Qumillaila. 2017. *Pengembangan Augmented reality Versi Android Developing Android Augmented reality As a Learning Media*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 36-01-57-59.

## INTERNET

[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/Pengguna Smartphone](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/Pengguna_Smartphone_diperkirakan_Mencapai_89%_Populasi_pada_2025) diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025 (diakses pada tanggal 28 januari 2021, pukul 21.00 wib).

<https://www.bphn.go.id/data/documents/15pp013.pdf> (diakses pada tanggal 30 januari 2021, pukul 23.10 wib)

<http://kemenag.go.id/file/PP1905> ( diakses pada tanggal 30 januari 2021, pukul 23:50 wib )

PENGERTIAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN - BERBAGI ILMU (rijal09.com) (diakses pada tanggal 15 juni 2021, pukul 12.00 wib)

Pengertian *Augmented reality* - Sistem Knowledge Management TIK (kemdikbud.go.id) diakses pada tanggal 12-12-2021 jam 04:20

PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi - Salamadian.com diakses pada tanggal 14-12-2021 jam 07:00