

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Y. N., & Irmawati, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Di SMKN 2 Depok. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 5(3), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/e-jpte.v5i3.2206>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Vol. 15). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Vol. 20).
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355–385. <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pendidikan 2022*.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.
- Budiyanto, S. (2012). *Implementasi Sistem Pengenalan Wajah Sebagai Penghubung Jejaring Sosial: Penerapan Augmented Reality Sebagai Penampil Informasi Hasil Pengenalan Wajah Pada Perangkat Android*. Universitas Indonesia.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *E-Journal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), 266–274.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (M. I. Asy Syauqi, Ed.; 1 ed.). Laksita Indonesia.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 09(03), 369–376.
- Dewi, P. O., Ayuningtyas, N., & Jumhur, A. A. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat (Bridal)*. Universitas Negeri Jakarta.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (1 ed., Vol. 8). Rajawali Pers.
- Fakhrudin, A., Sri, Y., & Riyadi, R. (2019). Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students' Learning Result. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v3i1.814>
- Fauzi, F. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Dengan Augmented Reality "Bioteknologi" Untuk SMP Kelas X*. Universitas Negeri Jakarta.

- Gumanti, T. A., Yunindar, & Syahrudin. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1 ed.). Mitra Wacana Media.
- Habib, B., & Ashfaq, R. A. R. (2013). Relationship between Factors of Quality Models and the System Development Life Cycle. *International Journal of Computer Applications*, 81(10), 39–45.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105. <https://doi.org/doi.org/10.29408/edc.v11i1.269>
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android* (1 ed.). Graha Ilmu.
- Kurniawan, F. M. (2017). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Resistor Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Kelas X Program Keahlian Teknik audio Video di SMKN 3 Yogyakarta* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/52347>
- Lee, W.-M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Wiley Publishing, Inc.
- Listyarini, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komputer Berbasis Augmented Reality* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/65208>
- Lyu, M. R. (2011). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad*.
- María Ariso, J. (2017). *Augmented Reality: Reflections on Its Contribution to Knowledge Formation* (Vol. 11). De Gruyter.
- Martin, F., & Betrus, A. K. K. (2019). Digital media for learning: Theories, processes, and solutions. Dalam *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 6(1), 87–97.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality*. John Wiley & Sons, Inc.
- Muntahanah, Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. Jashando Han Saputra). *Jurnal Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>

- Mustholiq, I., Sukir, & Chandra Ariade. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK)*, 16(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jptk.v16i1.9310>
- Najib, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/55124>
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352. <https://doi.org/https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putra, N. (2011). *Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar* (1 ed., Vol. 1). Rajawali Pers.
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kontruksi Gedung, Sanitasi Dan Perawatandi SMK Negeri 1 Seyegan. *JPTS (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil)*, 2(1), 65–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31966>
- Renukadevi, S., Rajarajan, S., Vedanayagi, R., & Raja, J. (2018). Factors Influencing the Effective use of ICT in Education and Learning –Indian Perspective. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 5(8), 327–331. <https://doi.org/http://doi.one/10.1729/Journal.18152>
- Sari, N. K. O. P., Crisnapati, P. N., Kesiman, M. W. A., & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK)*, 11(2), 75–86.
- Statcounter. (2022). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*. Statcounter Global Stats. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia/2022>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.

- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Ilyas, Ed.; 1 ed.). CV Jejak.
- Suyitno. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK)*, 23(1), 101–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9359>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Thorn, W. J. (1995). Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*, 2(4), 1. <http://iteslj.org/>
- Wardoyo, T. C. T., & Ma'arif, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*, 3(3), 1–7.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140. <https://doi.org/10.18785/JETDE.0401.10>
- Zuliana, & Nasution, M. I. P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android. *Seminar Nasional Informatika*, 1–7. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2098.4563>