

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A. (2017). *Implementasi Augmented Reality Pembelajaran Bahasa Jepang pada Pengenalan Perabotan Kamar Tidur Menggunakan Huruf Hiragana Bagi Anak-Anak dengan Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Aria Soma, H. (2006). *Student guide pengenalan AutoCAD 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arista, P. D. (2016). *Pengembangan Brosur Interaktif “ARYappi” Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Iklan SMK Yappi Wonosari*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik. Universitas Negeri.
- Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Briggs, 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja grafi indo Persada
- Awalla, E., TULUSAN, F., & LALOMA, A. (2018). *Pengembangan Kompetensi ASN Di Kantor BKD Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud*. *Jurnal Administrasi Publik*, 4(56).
- Bahri, S. Djamarah dan Aswan zain, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, 121
- Briggs, Leslie, J., (1977). *Intructional Design, Principle and Aplication*. NewYork: Mc.Graw- Hill Book Company
- Burhanudin, A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di smk hamong putera 2 pakem*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Fahddila, R. (2017). *Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Aksara Batak Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).

- Frannita, E. L. (2015). Pengembangan dan Analisis Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality Untuk Platform Android Di SMK YPKK 1 Sleman. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Hartariani, L. L., Damayanthi, L. P. E., Wirawan, I. M. A., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 SLB C Negeri Singaraja). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 137-147.
- Hidayatullah, M. (2017). *Implementasi Augmented Reality Dalam Menampilkan Jadwal Praktikum* (Doctoral dissertation).
- Jaya, H. (2012). Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan paraktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1).
- Khairi, P. M. A. (2017). *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengenalan Alat Pernafasan Manusia Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Khallis, K. (2018). *Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android* (Doctoral dissertation).
- Khoerniawan, R. W., Putrama, I. M., Agustini, K., & Si, M. (2018). Game Edukasi Penjelajah Berbasis Virtual Reality. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 7(1), 20-29.
- 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. *J. Pendidik. Tek. Elektron*, 1-6.

Lauryn, M. S., Ibrohim, M., & Purnamasari, P. APLIKASI PENGENALAN HEWAN BERMETAMORFOSIS DENGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID.

Madjadikara, A. S. (2005). Bagaimana Biro Iklan Televisi.

National Education Association of the United States. Committee on Secondary School Studies. (1969). *Report of the committee on secondary school studies*. Arno Press.

Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.

Pardjono, P., Sugiyono, S., & Budiyo, A. (2015). Developing a model of competency and expertise certification tests for vocational high school students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 1(2), 129-145.

Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan Media Augmented Reality untuk program keahlian teknik gambar bangunan di sekolah menengah kejuruan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 37-46.

Purnamawati dan Eldarni. 2001. Media Pembelajaran. Jakarta: CV. Rajawali. 4

Putra, C. A. PENGEMBANGAN CERITA SAINSMATIKA BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH DAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR.

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 Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 65-77.

- 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 Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 65-77.
- Sadiman, A. (2010). Media pendidikan. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Sudyatmika, P. A., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 11(2), 80-91.
- Sugianto, A., & Saputra, R. (2018). *Penerapan Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja (K3) Pada SMK Negeri 2 Palembang* (Doctoral dissertation, STMIK Palcomtech).
- Sugiyono, T., Sulistyorini, S., & Rusilowati, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi sets dengan metode outdoor learning untuk menanamkan nilai karakter bangsa. *Journal of Primary Education*, 6(1), 8-20.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT Alfabeta. 35-39
- Sukoco, S., Sutiman, S., & Wakid, M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk peserta didik mata pelajaran teknik kendaraan ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 215-226.
- Sulistyowati, S., & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan teknologi 3D virtual reality pada pembelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar. *Network Engineering Research Operation*, 3(1), 37-44.
- Tambunan, V. (2018). *Virtual Reality Tour Bangunan Bersejarah Masjid Raya Menggunakan Oculus Rift* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).

Tarmizi, A. K., Hasbiyati, H., & Hakim, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality pada mata kuliah anatomi dan fisiologi manusia pada mahasiswa semester vi pendidikan biologi. *Jurnal Bioshell*, 9(2), 37-40.

Yudistira & Adjie, Bayu. 2007. *Buku Latihan 3D Studio Max 9.0 + Cd*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

