

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim, I., & Jaya, P. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pengajaran Teknik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 128. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105366>
- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 346–352.
- Anitah, W. S., Hernawan, Herry, A., Ruhiat, & Toto. (2014). Strategi Pembelajaran di SD : Hakikat Strategi Pembelajaran. In *Universitas Terbuka*. Universitas Terbuka. <https://repository.ut.ac.id/4401/2/PEFI4201-M1.pdf>
- Ariftama, B. (2018). BAHAN AJAR FLIPBOOK ONLINE MATA KULIAH PTI MENGGUNAKAN PENDEKATAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal Teknodik*, 22(1), 15–24.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Rajawali Press.
- Badan Pusat Statistik. (2021). BPS: 270,20 juta Penduduk Indonesia Hasil SP2020. *Bps.Go.Id*. <https://www.bps.go.id/id/news/2021/01/21/405/bps--270-20-juta-penduduk-indonesia-hasil-sp2020.html>
- Bafadal. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Bumi Aksara.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), hlm.267. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 1–7.
- Depdiknas. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. In *Departemen Pendidikan Nasional* (pp. 1–42). Pusat Data dan Informasi pendidikan, Balitbang.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.

- Ein, A. R. N. El, & Martadi. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Tata Surya Di Masa Pandemi. *Jurnal Barik*, 3(1), 195–206. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- FitzGerald, E., Ferguson, R., Adams, A., Gaved, M., Mor, Y., & Thomas, R. (2013). Augmented reality and mobile learning: The state of the art. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 5(4), 43–58. <https://doi.org/10.4018/ijmbl.2013100103>
- Fitzgerald, E., Higginbotham, D. E., & Grabel, A. (1993). *Dasar-dasar Elektro Teknik* (P. Silaban (ed.); 1st ed.). Erlangga.
- Haryati, D., Gusmarlia, F., & Nurhikmah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas V SDN No.198/I Pasar Baru. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 316–321. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1226>
- Haryati, S. (2012). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. In *Academia.edu*. https://www.academia.edu/8910848/RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_R_and_D_SEBAGAI_SALAH_SATU_MODEL_PENELITIAN_DALAM_BIDANG_PENDIDIKAN
- Hermanto, H. (2024). *PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP ELEKTRONIKA*. Adoc.Pub; Adoc.pub. <https://adoc.pub/materi-i-pengertian-dan-ruang-lingkup-elektronika.html>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. In *Kencana* (1st ed.). Kencana Divisi Dari Prenadamedia Group. <http://repository.unp.ac.id/21330/>
- Junaedi, D. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. Academia.edu.
- Kamelia, L. (2019). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018*, IX(1), 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*

- (*KARMAPATI*), 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Kim et al. (2015). *Visualization in Engineering*. Springer.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya.
- 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]. In *e-prints UNY* (Vol. 53, Issue 4). <https://eprints.uny.ac.id/52347/>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Mega Fitria, (2023). PENGEMBANGAN SMART APPS CREATOR BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 5 JAKARTA
- Muhammad Irfa'i. A.A (2021) PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM INSTALASI AUDIO UNTUK SMK PAKET KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–182.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. PT. Elex Media Komputindo. <https://repository.unika.ac.id/13238/>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Panduan Skripsi Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta 2019/2020
- Pradipta. (2011). *Belajar Komputer Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Elex Media Komputindo.
- Pribadi, B. A., & Marisa. (2019). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media* (1st ed.). Universitas Terbuka. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/tpen4205-teori-dan-prinsip-pengembangan-media-2/>
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rasimin. (2012). *PEMBELAJARAN IPS: TEORI, APLIKASI DAN EVALUASI*. STAIN SALATIGA PRESS.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8503>
- Rustaman, N. (2001). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Imperial Bhakti Utama.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Sukmadinata, & Syaodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja

Rosdakarya.

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Suparman, A. (2014). *Desain instruksional modern : panduan para pengajar dan inovator pendidikan* (N. Sallama (ed.); 4th ed.). Erlangga. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1119973>
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Supriyono, S. (2022). DEVELOPMENT IN EDUCATION : Model Borg & Gall. *ReaseaechGate*, May, 10. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10113.94566>
- Sylva, K., Melhuish, E., Sammons, P., Siraj-Blatchford, I., & Taggart, B. (2003). *The Effective Provision of Pre-School Education [EPPE] Project*. University of Oxford.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Theodorou, P., Kydonakis, P., Botzori, M., & Skanavis, C. (2018). Augmented reality proves to be a breakthrough in Environmental Education. *Protection and Restoration of the Environment XIV*, July, 219–228.
- Tung, K. Y. (2017). *Desain Intructional, Perbandingan Model & Implementasinya*. CV Andi Offset.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross platform aplikasi augmented reality untuk mata pelajaran kimia struktur molekul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(3), 201–205. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/20908>
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.

<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>

Zainudin, A., & Napitupulu, W. P. (1997). *Pedoman baru menyusun bahan ajar*.

PT. Grasindo.

