

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Dzulfikar, C. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/download/128/128/453>
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Bagas Atdrean, & Soeryanto. (2022). Identifikasi Kelayakan Fasilitas Bengkel Praktik Bubut Di Smk Antartika 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin JPTM*, 11(02), 232–238.
- Baharuddin, F. R., Rahman, M. H., & Triantini, D. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK dalam Praktik Pemesinan : Studi Kasus di SMK 10 Makassar. *Jurnal Dedikasi*, 26(2), 83–91.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Basri, M. S. (2022). Aplikasi Augmented Reality Dengan Pengujian Standar Iso 25010 Pada Media Promosi Penjualan Keramik Lantai Berbasis Android. *Jitet (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, Vol. 12 No. 3.
- Bernard, M. et al. (2019). The influence of typography on readability and learning in digital media. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 28(2), 145–160.
- Billett, S. (2020). Perspectives on enhancing the standing of vocational education and the occupations it serves. *Journal of Vocational Education and Training*, 72(2), 161–169. <https://doi.org/10.1080/13636820.2020.1749483>
- Chen, C. H. (2021). Visual Learning and Cognitive Load: The Impact of Illustrations on Technical Knowledge Acquisition". *Journal of Educational Technology & Society*, Vol. 24, No. 1, hlm. 87–101.
- Chen, Y., Wang, X., & Li, Z. (2020). Enhancing Vocational Education with Augmented Reality: A Case Study in Machining Training. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3).
- Darroch, I. G. (2005). The effect of font size and line spacing on online reading performance. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4–5) 489–507.
- Faiqotul Himmah, S. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak . *Journal of Education and Management Studies*, Vol. 5, No. 4, Hal. 38 -47.
<https://ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/download/780/367>

- Della Elviana, & Julianto. (2022). *Pengembangan Media Smart APPS Creator (SAC) Berbasis Android pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46270>
- Farhan, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Berbasis AR. *JEIS Swadharma*.
- Febrianto, D. S., & Aeni, K. (2024). The Effectiveness of Problem-Based Learning Model Assisted by Augmented Reality Media on The Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(August), 584–592.
- Feng-Kuang Chiang, Shang, X., & Qiao, L. (2022). Augmented reality in vocational training: A systematic review of research and applications. *Computers in Human behavior*, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107125>
- Hanafi, M. R. (2015). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. In *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta* (Vol. 53, Issue 9).
- Helpi Tiana, R. (2025). Development Of Augmented Reality (AR) Learning Media On Digestive System Materials In Improving The Understanding Of Concepts For Students Of Class Xi Man 2 Langkat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, Volume 14 No. 2
- Iswahyuni, N. M. (2025). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Prisma Berbasis Augmented Reality di Sekolah Dasar . *ELSE (Elementary School Education Journal)*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/24738/9411>
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469>
- Kartika, M., Iyakrus, I., Bayu, W. I., Usra, M., Syafaruddin, S., & Yusfi, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 10(4), 274. <https://doi.org/10.32682/bravos.v10i4.2779>
- Kemendikbud. (2013). Teknik Pemesinan Bubut 1. *Kemendikbud*, 1, 231.
- Laksono, D. S. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Huruf Aksara Jawa Bagi Anak Didik Setingkat Sltip. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 1, 67–80. <https://doi.org/10.51804/ucaiaj.v1i1.67-80>

- Lewis, P. (2023). Innovation, technician skills, and vocational education and training: connecting innovation systems and vocational education and training. *Journal of Vocational Education and Training*, 77(2), 364–391. <https://doi.org/10.1080/13636820.2023.2215749>
- Lisa Selvira, L. E. (April 2025). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Animasi Edukasi Berbasis Linktr.Ee Teks Eksplanasi. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 8 No1.
- Mourtzis, D., Panopoulos, N., & Angelopoulos, J. (2022). A hybrid teaching factory model towards personalized education 4.0. *International Journal of Computer Integrated Manufacturing*, 36(12), 1739–1759. <https://doi.org/10.1080/0951192X.2022.2145025>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10443>
- Mukti, F. D. (2022). The Development of Augmented Reality (Ar) Based Science Learning Media at MI Yaa Bunayya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI*, Vol. 12, No. 2 PP. 76 -89
- Putra, R. D. (2022). Pengaruh Media Visual Terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Teknik di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 11, No. 2, hlm. 115–128
- Rais, A. (2018). Pengembangan Media AR dengan Model 4D. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(2), 145-156.
- Ramadhan, M. O., Rohendi, D., Handayani, M. N., Abdullah, A. G., & Koehler, T. (2024). Augmented Reality in Vocational Education : Trend, Acquired Skills, and Future Work. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(4), 1367–1380.
- Raja Reza Putri Aisyah, L. E. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran Belajar Puisi Rakyat (Bersirat) Berbantuan Mobile Wordwall Apps Untuk Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol 7 no 2. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpbsi/article/download/82475/756766035>
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>

Sriyanti, L. (2009). Psikologi Pendidikan (Suatu Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar). *Psikologi Pendidikan*.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sutopo, A. H. (2018). Desain antarmuka pembelajaran digital yang efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 35–45.

Syarif, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Perangkat Keras Komputer. *Jurnal Edutic, Trunojoyo*.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Indiana Univercity*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)

Trianto. (2014). Model Pembelajaran Terpadu. *Bumi Aksara*.

Upadhyay, B., Brady, C., Madathil, K. C., Bertrand, J., McNeese, N. J., & Gramopadhye, A. (2024). Collaborative augmented reality in higher education: A systematic review of effectiveness, outcomes, and challenges. *Applied Ergonomics*.

Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2034>

Widiyanti, Duwi Leksono Edy, & Arindita Putri. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Milliar (Milling Augmented Reality) Kompetensi Dasar. *Jurnal Teknik Mesin Dan Pembelajaran*, Vol 6 No 1, 11. <https://doi.org/10.17977/um05v6i12023p047-057>

Wirawan, P. W. (2012). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 21–26. <https://doi.org/10.14710/jmasif.2.4.21-26>

Wijaya, A. S. (2023). Design of Visual-Based Learning Materials for Vocational Education: A Case in Mechanical Engineering. *International Journal of Vocational Education and Training*, Vol. 9, No. 3, hlm. 55–74.

Intelligentia - Dignitas