

DAFTAR PUSTAKA

- Alamin, M. M., & Pramana, A. L. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gerbang dan Rangkaian Logika Memanfaatkan *Augmented Reality* Untuk Siswa SMK. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15599>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Andrianto, H. (2020). *Pemrograman mikrokontroler AVR ATmega16 menggunakan bahasa C*. Informatika.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: ANDI.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya.
- Efendi, Y., Hariyani, M., Sodikin, S., & Faridah, S. (2023, March 1). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. <https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/563943/media-pembelajaran-berbasis-augmented-reality>
- Fatimah, H., & Bramastia, B. (2021). Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 124–130. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57255>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., dkk. (2020). *Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis*.
- Hardana, S. (2018). *Belajar mudah mikrokontroler ARM STM32: Dasar-dasar mikrokontroler arsitektur ARM ST Microelectronics*. PT Mitra Sinergi Optima.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*.
- Kadir, A. (2017). *Pemrograman mikrokontroler dan embedded system*. Andi Offset.
- Kemendikbudristek. (2022). *Dasar-Dasar Teknik Elektronika Semester 2*.

- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ed ke-2. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Lismina. (2017) *Pengembangan Kurikulum*. Uwais Inspirasi Media.
- Molina, G., & Thamrin, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komponen Elektronika Berbasis Augmented Reality. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(4). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4.114206>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- NNJ, N., Hayati, U., & Ali, I. (2023). Pengenalan Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Metode Addie. *Kopertip : Scientific Journal of Informatics Management and Computer*, 7(2), 54–59. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v7i2.248>
- Nurdyansyah, N. (2019, January 1). *Teaching Media Design Innovation Using Computer Application with Scientific Approach*. Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/6260/>
- Pramono, A. (2017). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal Eltek*, 11(1), 122-132.
- Pribadi, B. A. (2017). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Priyatmoko, A., & Sumardi, S. (2022). *Buku ajar sistem mikroprosesor*. UNDIP Press.
- Purnama Sari, I., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022, December 29). *View of Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Bersama*. https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/hello_world/article/view/142/131
- Puspasari, H., Puspita, W., Farmasi Yarsi Pontianak, A., & Barat, K. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 13, Issue 1). Online. <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>

- Rachmat, L., & Winata, H. (2019). Kompetensi profesional guru dan media pembelajaran powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 38–48. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14953>
- Rachmi, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mata Kuliah Struktur Beton II. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 9(3), 161–167. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.10815>
- Ramadhan, M. A., Handoyo, S. S., & Alfari, M. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Dasar Berbasis E-Modul Di Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(2), 117–123. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36346>
- Ranuharja, F., Mulya, R., Pulungan, A. B., Muskhir, M., Hendra, A., & Habibullah. (2024). *Mikrokontroler: Konsep, pemrograman, dan aplikasi*. Deepublish
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, A. (2020). *Research & development model ADDIE dan R&D aflamboyant dalam pengembangan media pembelajaran*. Academic Publication.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*.
- Rustandi, A. & Rismayanti. (2021). Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Samsu, S. (2021, May 1). *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and...* Pusaka Jambi. https://www.researchgate.net/publication/343162238_Metode_Penelitian_Teori_Aplikasi_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif_Mixed_Methods_serta_Research_and_Development
- Septiandi, M. D., & Dirgantara, H. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Visualisasi Struktur Sel Bakteri dan Bentuk-Bentuk Bakteri. *Kalbiscientia Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 29–29. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v6i1.54>
- Sari, P. (2019, January 1). View of Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. <https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/7/8>
- Setiawan, A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Magic Book Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Perangkat Keras Komputer.

JIKA (Jurnal Informatika), 5(2), 228–234.
<https://doi.org/10.31000/jika.v5i2.4522>

Siregar, A. R. U. B., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Aprison, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Kelas X TAV berbasis Augmented Reality di SMKN 2 Sibolga. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 50–69.
<https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.23>

Sudaryono, S. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono, (2017). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo, M., Khasanah, U., Rahmat, S. T., & Khaerudin. (2023). Augmented Reality Media Design for Electro-Pneumatic Practical Learning for Vocational High School Students (VHS). *Journal of Education Technology*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57615>

Syam, R. (2020). *Buku ajar dasar-dasar mikrokontroler*. Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
<https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>

View of Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Fiber Optik Berbasis Android di SMK Negeri 1 Gambut. (2026). Retrieved June 20, 2026, from Upk.ac.id website:
<https://jurnal.upk.ac.id/index.php/jupenti/article/view/30/24>

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia group.