

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, A. (2021). *Media Pembelajaran dan Efektivitas Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. [10.1109/MC.2012.111](https://doi.org/10.1109/MC.2012.111)
- Azuma, R. T. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Azuma, R. T. (2023). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Boston: Addison-Wesley. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Transportasi Darat 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Billingham, M., & Duenser, A. (2024). *Augmented Reality in Education: Design and Implementation*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1109/MC.2012.111>
- Choi-Lundberg, D. L., et al. (2023). Digital learning media and interactive technologies in higher education. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(2), 112–125. <https://doi.org/10.1002/ase.2231>
- Dalimunthe, A., & Simanjuntak, M. (2023). Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 16(1), 45–52. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.58210>
- Daniyati, N., et al. (2023). Peran dosen dalam perencanaan dan manipulasi sumber belajar untuk pencapaian efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 201–210. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.14812>
- Fadilah, N., et al. (2023). Efektivitas model-model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 89–98.
- Febrianti, R. (2021). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, A. A., & Romli, M. A. (2023). Media pembelajaran bidang otomotif menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android pada SMK Muhammadiyah 2 Wedi. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.33022/jjcs.v12i6.3484>

- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4623781>
- Heywood, J. B. (2018). *Internal Combustion Engine Fundamentals* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Husna, N., & Supriyadi, A. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 145–155.
- Indriyani, T. W., & Suryanto, A. (2021). Markerless *Augmented Reality* (AR) pada media pembelajaran pengenalan komponen transmisi manual mobil. *Jurnal Media Edukasi Otomotif*, 3(2), 77–85.  
<https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.44484>
- Jones, M. (2023). *Digital Media and Student Comprehension in Higher Education*. London: Academic Press.
- Junaidi. (2019). Peran media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran. *Jurnal Education & Development*, 7(3), 115–120.
- Karomah, S., et al. (2024). Manfaat media pembelajaran interaktif bagi dosen dan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1), 22–30.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.6102>
- Kristanto, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang. ISBN 978-623-7133-42-1
- Kurniawan, R., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mata kuliah teknik mesin. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Mesin*, 6(1), 50–58.  
<https://doi.org/10.21831/jpvtm.v11i1.52100>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Trace.
- Okpatriaoka. (2023). Karakteristik penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 60–68.  
<https://doi.org/10.56313/jppm.v3i2.189>

- Putra, A., et al. (2020). Penerapan Vuforia SDK dan Unity 3D dalam pengembangan aplikasi *Augmented Reality*. *Jurnal Teknusa*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.36802/jtik.v6i2.145>
- Ridwan. (2020). *Skala Pengukuran Variable-Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmana, A. I. (2024). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Modern*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://doi.org/10.30998/jik.v12i1.18920>
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pendidikan vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 130–140. <https://doi.org/10.7454/jvi.v11i2.1102>
- Setiawan, B., & Arifin, Z. (2024). Faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi media berbasis *Augmented Reality* di pendidikan tinggi teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.21831/jptk.v30i1.62109>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Waruwu, A. (2024). Pendekatan Research and Development (R&D) dalam pembuatan produk pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 88–97. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1820>
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2023). Current status, opportunities and challenges of *Augmented Reality* in education. *Computers & Education*, 195, 104711. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
- Wulandari, R., et al. (2023). Keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian pesan. *Jurnal Pedagogy*, 11(1), 67–75.

Yuniarti, E., et al. (2024). Penerapan *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata kuliah teknik. *Jurnal Teknodik*, 28(1), 35–46. <https://doi.org/10.26740/jinopf.v6n1.p12-21>

