

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2019). Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Multi Media dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSN 24 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(1), 60–70.
- Adi W. Gunawan. (2003). *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Asri Budiningsih. (2004). *Pembelajaran Moral Berpijak pada Karakteristik Mahasiswa dan Budayanya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atwi Suparman, (2012). *Desain Instruksional Moderen: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*, Penerbit Erlangga, Jakarta,
- Ali, M. (2017). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian Pendidikan Lintas Bidang*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Anggraini, F., & Sukardi. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Kewirausahaan Model Student Company Di Smk Negeri 1 Godean. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 24–30. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8113>
- Anwar, & Ilham. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar. Bahan Kuliah Online*. Direktori UPI. Bandung.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008.) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado). *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/13171/12756>
- Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 347–352. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>

- Budijono, A. P., & Kurniawan, W. D. (2012). Penerapan Modul Berbasis Komputer Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pneumatik Dan Hidraulik. *Jurnal UNY*, 106–113. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/download/3261/2742>
- C. Asri Budiningsih. (2008). *Pembelajaran Moral (Berpijak Pada Karakteristik Siswa dan Budayanya)*. Rineka Cipta.
- Daryanto. (1993). *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Ditasari, R., Peniati, E., & Kasmui. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Terpadu Berpendekatan Keterampilan Proses Pada Tema Dampak Limbah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan Untuk SMP Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 2(2), 329–336. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/usej.v2i2.2043>
- Dewey John. (2003). *Democracy And Education*, Fourth Edition, (New York : The Macmillan Company)
- Dwiyogo, W. . (2013). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Hadibin, M. M., Purnama, B. E., & Kristianto, G. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah. *Indonesian Journal on Computer Science-Speed-FTI UNSA*, 10(1), 76–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1123/ijns.v4i3.295>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64. Retrieved from <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/575>
- Hamid, M. A., Aribowo, D., & Desmira, D. (2017). Development of learning modules of basic electronics-based problem solving in Vocational Secondary School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(2), 149. <https://doi.org/10.21831/jpv.v7i2.12986>

- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Fkip Utm*, 37(1), 11–26. Retrieved from https://www.academia.edu/15666277/research_and_development_r_and_d_s_ebagai_salah_satu_model_penelitian_dalam_bidang_pendidikan_oleh
- Hasanah, & Rusijono. (2015). Pengembangan media modul mata pelajaran Gambar Bentuk pokok bahasan Gambar sketsa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–12. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/12334/11399>
- Hasanah, T. A. N., Choirul, H., & Kurniawati, M. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning(PBL) Pada Materi Gelombang Bunyi Untuk Siswa SMA Kelas XII. *Physisc Education Journal*., 1(1), 56–65. <https://www.qrcode.com/en/>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT/article/download/1478/1169>
- Irawan, H., & Sitanggang, N. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Autocad Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Pada Peserta Didik Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat*. *Jurnal Educational Building*. Universitas Negeri Medan. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/22714/>
- Iqbal Hasan. (2006: 19). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Izzati, N., Hindarto, N., & Pamelasari, S. D. (2013). Pengembangan modul tematik dan inovatif berkarakter pada tema pencemaran lingkungan untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 183–188. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2721>
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran

- Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 9(1), 238–253. Retrieved from <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/184>
- Kurniawan, M. R. (2015). Karakteristik Gaya Belajar Mahasiswa Pgsd Uad Ditinjau Dari Modalitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1, 75–82.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung.
- Mujahidun. (2017). Pemerataan Pendidikan Anak Bangsa: Pendidikan Gratis Versus Kapitalisme Pendidikan. *Tarbiyatuna*, 8(1), 1–8.
- Muldiyana, Ibrahim, N., & Muslim, S. (2018). Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 43–59.
- Mustaji. (2008). *Pembelajaran Mandiri*. UNESA FIP. Surabaya: UNESA FIP.
- Mustakim, S., Walanda, D. K., & Gonggo, S. T. (2013). Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad. *Jurnal Akademika Kimia Untad*, 2(4), 215–221. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/224201-penggunaan-qr-code-dalam-pembelajaran-po.pdf>
- M. Atwi Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Erlangga. ISBN: 978-602-298-011-7
- Nugrahini, N. P. P. (2012). Pengembangan Modul Ajar Aplikasi Basis Data Dengan Model Pembelajaran Sq3r Untuk Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 1 Negara. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 1(3), 191–202. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/0B0EdWn-d3T9xUmdnTUkyaDF5d1E/view>
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264–279.
- Parmin, & Peniati, E. (2012). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. *Jurnal Pendidikan*

- IPA Indonesia*, 2(2), 203–208. <https://doi.org/10.15294/jpii.v4i2.4179>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pramana, Y. A., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2034–2042. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Prastowo, andi. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Retrieved from <http://library.um.ac.id/free-contents/download/pub/download-print2.php/45264.pdf>
- Prawiradilaga, D. S., & Chaeruman, U. A. (2018). *Modul Hypercontent. Teknologi Kinerja (performance Technology)* (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *Indonesian Journal of Curriculum and Technology Studies*, 5(2), 57–65. <https://doi.org/DOI:> <http://dx.doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8675>
- Rahma, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus Man 1 Rengat Barat). *Jurnal Jom Fisip*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.immuni.2018.03.025>
- Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan. (n.d.). Aplikasi Augmented Reality Studi Kasus Materi Pengenalan Hardware Khusus Matakuliah Organisasi Arsitektur Komputer Di Stmik Palcomtech Palembang. *Jurusan Sistem Informasi*, 1–11.
- Rauf, R. A. A., Affandi, H. M., Mansor, A. N., & Rasul, M. S. (2017). Using QR-Code in a green technology module to foster motivation and independent learning. *International Journal of Innovation and Learning*, 22(2), 177. <https://doi.org/10.1504/ijil.2017.10006918>
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials For Open, Distance and Flexible Learning*. London: Guildford and king's lynn.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawalli Pers.

- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Retrieved from <http://www.albayan.ae>
- Seel dan Richey. (1994). *Instructional Technology*. AECT. Washington, DC
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual , Auditorial , Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0119719>
- Sefriani, R., & Wijaya, I. (2018). Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Information Technology and Computer Science(INTECOMS)*,67(1),60–71. <https://doi.org/10.1093/qjmed/hcy106/5003054>
- Setiyadi, M. W., Ismail, & Gani, H. A. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Educational Science And Technology*, 3(2), 102–112. <https://doi.org/10.1093/icb/icy063>
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Rusmono. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 191–205.
- Sudarisman, S. (2015). Memahami hakikat dan karakteristik pembelajaran biologi dalam upaya menjawab tantangan abad 21 serta optimalisasi implementasi kurikulum 2013. *Jurnal Florea*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.5301/jn.2010.5711>
- Sudjana, Nana, & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Sinar BARu Algesindo. Bandung: Sinar BARu Algesindo.
- Sugiarta, A. N. (2007). *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgak Kota Bekasi)*.

- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat press.
- Syaiful Sagala (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Sagala. (2005). *Manajemen berbasis sekolah dan masyarakat: strategi memenangkan persaingan mutu*. Nimas Multima
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Suparman, A. (1997). *Desain Instruksional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparman, M. A. (2014). *Ket Pengarang , judul , tahun Sampul Depan Penerbit dan Tahun ISSN Link jika e-book*.
- Tri Widayati, Y. (2017). Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(6), 67–82. Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiqqbq6u73hAhXSXCsKHbr6DTgQFjABegQIARAC&url=http%3A%2F%2Fwww.unaki.ac.id%2Fjournal%2Findex.php%2Fkomputaki%2Farticle%2Fdownload%2F154%2F166&usg=AOvVaw1RIEWSkJXAWLJyZ>
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2006). In *Undang-Undang Republik Indonesia*.
- Utomo, & Tjipo. (1991). *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Vembriarto. (1975). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta.

- Westomi, J. A., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2018). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Siswa SMA Negeri 1 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(20), 137–151.
- Wijaya, Cece, & Dkk. (1988). *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(02), 198–211. <https://doi.org/10.1017/S0950268808001441>
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi. Yogyakarta: Media Abadi. <https://doi.org/10.2174/138920312803582960>
- Wongkar, S., Sinsuw, A., & Xaverius, N. (2015). Analisa Implementasi Jaringan Internet Dengan Menggabungkan Jaringan LAN Dan WLAN Di Desa Kawangkoan Bawah Wilayah Amurang II. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(6), 62–68. Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiokMP-v73hAhUMbisKHXIWA2MQFjAAegQIABAC&url=https%3A%2F%2Fejournal.unsrat.ac.id%2Findex.php%2Felekdankom%2Farticle%2Fdownload%2F10400%2F9986&usg=AOvVaw0Y0IV2ehUBi3run>
- Young, J. C. (2015). Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform. 9, VII(1), 14–19. Retrieved from <http://ejournals.umn.ac.id/index.php/TI/article/view/344>
- Yuwono, K. T., & Suprpto. (2011). Pengembangan Modul Praktikum Mikrokontroler (Avr) Menggunakan Perangkat Lunak Proteus Professional V7.5 Sp3. *Jurnal PTK*, 20(1), 21–42. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/163639-ID-pengembangan-modul-praktikum-mikrokontro.pdf>