

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Burhanuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. Prodi Teknik Mekatronika FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asep (2011). *Buku Panduan Merakit Komputer*. Penerbit : Filla Press
- Android (2020). What is Android ?. <https://www.android.com/what-is-android/>, (diakses pada 6 juni 2020).
- Aunur Rofiq Mulyanto Dkk. (2008) *Rekayasa Perangkat Lunak Kelas X SMK*. Penerbit : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Kementerian Pendidikan Nasional
- Fernando. (2013). "Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". *Skripsi. Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado*.
- Harni Kusniyati, Raka Yusuf, Mohamad Aris. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan *Hardware* Komputer Pada Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika*. Vol-10, No. 1, Maret 2017, pp. 44-51. Fakultas Ilkom Universitas Mercu Buana
- Haidir dan Salim. (2014) *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. Medan : Perdana Publishing.
- Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1, Mei 2017, pp. 36-48. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Ika Devi Perwitasari. (2018). Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android. *Journal of Information Technology and Computer Science*. Vol- 1 No 1, Maret 2018. Pp. 8-18. Fakultas Saintek Universitas Pancabudi Medan.
- Ian Sommerville. (2011) *Software Engineering 9th Edition*. Penerbit : Addison-Wesley
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *ISTEK*. Edisi Juni 2015, pp. 238-253.
- KBBI (2020) Arti kata rakit. <https://kbbi.web.id/rakit> , (diakses pada 6 juni 2020)
- Marfuatun. 2011. Variasi Proses Pembelajaran melalui Penerapan E-learning. Yogyakarta: Jurdik Kimia FMIPA UNY
- Nana Syaodih, Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nusa Putra .(2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riyanto, Singgih S.R (2015). Pemanfaatan *Augmented Reality* pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet
- Rifana Arief dan Naeli Umniati. (2012). Pengembangan Vitual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android. *JPTK UNY* (Vol. 21, No 2). Pp. 114-122
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Edisi Juli, pp. 1-14
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yeka Hendriyani, dkk. (2019). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan (JTIP)*. Vol. 12, No. 2, 2019.

Yuthsi Aprilinda, Robby Yuli, Freddy...Ahmad Cucus (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung. Vol.11 No.2, Desember 2020. pp. 124-133



THE
Character Building
UNIVERSITY