

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara
- Arsyad, Ahzar. (2015). *Media Pembelajaran (Ed.rev)*. Jakarta: PT. RajaGarfindo Persada.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dewi, Ni Putu Saras. (2020). Media *Magic Book* Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 335-361.
- Dhiyatmika, I.D.G.W., I Ketut G.D.P., Ni Made I.M.M. (2015). Aplikasi *Augmented Reality Magic Book* Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Jurnal Lontar Komputer*, 6(2), 120-127.
- Febriana, Rina. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi, Sofyan. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96-102.
- Hapsari, Theresia P.R. Ning, Ayu Wulandari. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Magelang. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 3(4), 351-364).
- Jemadu, Liberti., Dicky Prasetya. (2022). Jumlah Perangkat Seluler Di Indonesia Capai 370,1 Juta pada 2022. Diakses pada 08 April 2022 dari <https://www.suara.com/teknologi/2022/02/21/165644/jumlah-perangkat-seluler-di-indonesia-capai-3701-juta-pada-2022>.
- Kurnia, Reni, A. Huda., N. Dwiyani. (2015). Pengembangan Media Interaktif *Magic Book* Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Diklat Menerapkan Fungsi Periferal dan Instalasi PC. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 3(1), 29-38.
- Mahendra, I.B. Made. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Imiah Ilmu Komputer*, 9(1), 1-5.
- Masse, B. Andi., Andi N. Ainun. (2018). Perancangan Aplikasi *Magic Book* Pengenalan Hewan Air dengan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(1), 47-62.

- Meirizah, Dina. (2018). "Pengembangan Media Interaktif *Magic Book* Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Harau". Skripsi. Padang: IAIN Bukit Tinggi.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mustaqim, Ilmawan., Nanang Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Nashiroh, Putri Khoirn, Fitri Ekarina dan Riska A.D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Mind Map* Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program DIKLAT. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 43-52.
- Nugroho, Atmoko., B.A. Pramono. (2017). Aplikasi Mobile *Augmented Reality* Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Nurmanto, Dian., Rakhmat Dedi. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam Aplikasi *Magic Book* Pengenalan Profesi untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36-42.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), 171-187.
- Permana, Handjoko., et al. (2021). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Jelajahi Konsep Fluida. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(1), 53-60.
- Purwanto, Arie. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Berbantuan Software Adobe Flash Profesional CS6 untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Materi Perbandingan untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 35-45.
- Rahardian, Zain Hilmi. (2019). "Pengembangan Media pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif dengan Simulation Learning Desain Multimedia Interaktif Berbasis Halaman Web dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XII Multimedia Di SMK". Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Pers.

- Sannikov, Sergey., et al. (2015). Interactive Educational Content Based on Augmented Reality and 3D Visualization. *Jurnal Procedia Computer Science*, 66, 720-729.
- Saputra, Andri Wahyu., Adhi Susanto., Puji Astuti. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Menggunakan Android. *Jurnal Faktor Exacta*, 11(4), 310-320.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharso, Aries., Angga A.P. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis *Magic Book Augmented Reality*. *Jurnal Informatika*, 5(6), 106-127.
- Suharso, Aries, Angga A. Pramana. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis *Magic Book Augmented Reality*. *Jurnal Informatika*, 5(2), 106-127.
- Susilana, Rudi., Cepi Riyana. (2016). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Wibowo, Rendy Adi., Yeni Anistyasari. (2017). Pengembangan *Magic Book* Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar SMKN 2 Lamongan. *Jurnal ITE-EDU*, 2(2), 47-56.
- Zebua, Taronishoki., Berto Nadaek., S.B. Sinaga. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18-21.