

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Putu Wirayudi, I Nyoman Widhi Adnyana, and Kadek Ayu Ariningsih. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional dan Arsitektur*, 176-82.
- Andis Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati, L. (2021). Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20 (1), 61. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p07>
- Burhanudin, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Hakim, Lukman. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 59-72.
- Karisma. (2020). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN*. Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10443>
- Lutfiyati, T. A. (2016). *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Untuk Sekolah Menengah Pertama Dengan Metode Transformasi Geometri*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mantasia, M., & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di Smk Untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 281.
- Mufadhhol. (2017). *Arsitektur Sistem Komputer (Perangkat Keras/ Hardware Komputer)*. Semarang: Alfabedia.
- Nisa, R. K. (2018). *Implementasi Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Di SMP Negeri 19 Semarang*. Semarang: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF . *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 82 – 87.
- Pekerti, B. A. (2017). *PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BANYUMAS PADA MATA PELAJARAN IPA TATA SURYA*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Putri, A., Fatoni, & Solikin, I. (2016). Analisa Kinerja Koneksi Jaringan Komputer Pada Smk Teknologi Bistek Palembang. *Universitas Bina Darma*, 12, 1–11.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/10400/9986>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (Eds.) (2003). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Safitri, N. M. (2021). *Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SD N 3 Waylaga*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sriadhi. 2019. “Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.” *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran* (July): 1–14.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... & Manurung, R. S. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuningsih, P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PEMECAHAN MASALAH MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MATERI GETARAN DAN GELOMBANG*. Jambi: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN.