

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Ananda, T. A., Safriadi, N., & Sukanto, A. S. (2015). Penerapan augmented reality sebagai media pembelajaran mengenal planet-planet di tata surya. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 139-144.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented reality objek 3 dimensi dengan perangkat artoolkit dan blender. *Dinamik*, 17(2).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan..* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ginting, S. L. B., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 7(1).
- Hamid, H., & Jamil, M. (2019). Perancangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pengenalan dan Pembelajaran Sejarah Terjadinya Pulau Maitara. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2).
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Ismayani, Ani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Janner Simarmata dan Mujiarto (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 9(1).
- Kusuma, B. E., Tanzil, M. T., & Cenderawan, R. (2019). Analisa dan Perancangan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dalam Memberikan Petunjuk Navigasi Ruang pada Universitas Pelita Harapan Kampus Medan. *Journal Information System Development (ISD)*, 4(1).

- 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), 281-291.
- Matsuzaki, S., Moritake, T., Morota, K., Nagamoto, K., Nakagami, K., Kuriyama, T., & Kunugita, N. (2021). Development and assessment of an educational application for the proper use of ceiling-suspended radiation shielding screens in angiography rooms using augmented reality technology. *European Journal of Radiology*, 143, 109925.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 3(2), 117-123.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nasution, S. (2008). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Nugraha, M. A., Syahri, B., Waskito, W., & Primawati, P. (2022). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DALAM MATA PELAJARAN TEKNIK BUBUT DI JURUSAN TEKNIK MESIN SMK MUHAMMADIYAH 1 PADANG. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(2), 6-10.
- Perwitasari, I. D. (2018). Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 8-18.
- Punadi Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: KENCANA
- Rahayu, R., & Djazari, M. (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sadiman, Arief S. (dkk). (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.

Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.

Sriadhi, S., & Medan, U. N. (2019). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran. Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104-111