

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Alfa Satyaputra, M. S., & Eva Maulina Aritonang, S. K. (2016). *Let' s Build You r Android Apps with Android Studio*. In PT Elex Media Komputindo. PT Elex Media Komputindo.
- Ananda, T. A., Safriadi, N., & Sukamto, 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.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Ariyanto, A. (2018). *Sistem Pakar Diganosa Penyakit Ginjal Berbasis Andorid*.
- Arsyad, A (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction 4 th Edition*. London: Longman Inc.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144. <https://dx.doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Fernando, Mario. 2013. "Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". skripsi.Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado.
- Fernando, Mario. 2013. "Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". skripsi.Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado.

- Furth Borko, (2011). *Handbook Of Augmented Reality*, Springer Science + Business Media : New York.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Haviluddin, 2011. “Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)”. Samarinda : Vol 6 No 1. Februari 2011
- Husnaini, A. N. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit PLC untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 6(6).
- Junaidi. 2010. *Tabel r: Koefisiensi Korelasi Sederhana*. Tersedia dalam: <http://junaidichaniago.wordpress.com>
- Justel, A., Peña, D., & Zamar, R. (1997). A multivariate Kolmogorov – Smirnov test of goodness of fit. *Statistics & Probability Letters*, 35(3), 251 – 259
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- Khan, M. E. 2011. Different Approaches to White Box Testing Technique for Finding Errors. *International Journal of Software Engineering and Its Applications* Vol.5 No. 3.
- Kurose, J. F., & Ross, K. W, 2017. *Computer Networking*.
- Majid, N. A. A., Mohammed, H., & Sulaiman, R. (2015). Students’ Perception of Mobile Augmented Reality Applications in Learning Computer Organization. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 111–116. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.450>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19337>
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 1999. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Mustaqim I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13, 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>

- Mustaqim I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, 1. <http://dx.doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- 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.
- Pressman, & Roger, S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku I)*. Dalam LN.Harnaningrum. Yogyakarta: Andi.
- Pressman, & Roger, S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak: Buku I, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Rosmita. (2020). Skripsi Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/ 2020)
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- Setiawan, A. B., & Nugraha, A. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Komponen Sistem Kendali Elektromagnetik. *Prodi Pendidikan Teknik Elektro*, 7(5), 409–415. <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- Sumantri, M & Permana, J. 1998. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdikbud
- Sriadhi. (2018) Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran.
- Stephen Cawood dan Mark Fiala., 2007, *Augmented reality a practical guide*. Pragmatic Bookshelf.
- Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational*

*Technology Development and Exchange*, 4, 119-140.  
<https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>

Yuntoto, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas Xi Smkn 2 Pengasih. *Desy Fatmawati*, september, 1–8.

