

## DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ariani N dkk, (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Ineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Detik.com. (2015). Diakses dari <http://inet.detik.com/read/2015/06/17/145016/2944945/654/takcumavirtualrealityaugmentedrealitypundijabani>. Diakses tanggal 16 September 2019, pukul 15.14 WIB.
- Dick, W. and Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction. (Third ed.)*. United States of America: Harper Collins Publishers.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emrizal, M. Z. (2006). *Membaca dan Memahami Gambar Teknik Mesin*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Febrialismanto, & Hidayatun Nur. (2019). *Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan di Taman Kanak-Kanak*. Riau : : Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol. 2, No.2, November 2019, Hal. 101-111, ISSN 2621-0339
- Frannita, Eka L. (2015). *Pengembangan dan Analisis Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality Untuk Platform Android Di SMK YPKK 1 Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Takeshi Sato, (1986). *Menggambar Mesin Menurut Standar ISO (diterjemahkan N. Sugiarto Hartanto)*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita

Hamalik, Omar (2008). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni

Hujair. AH. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.

Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

Khurniawan, Arie Wibowo, Gustriza Erda, & Muh. Abdul Majid (2019). *Profil Lulusan SMK Terhadap Tingkat Penyerapan Tenaga Kerja di Indonesia Tahun 2018/2019*. Jakarta: Vocational Education Policy, White Paper ISSN : 2685-5739 Volume 1 Nomor 9 Tahun 2019

Kustiawan, Iwan. (2008). *Tsunami Augmented Reality : Interaksi Berbasis Marker Sebagai Pointer*. Bandung: Program Magister Institut Teknologi Bandung.

Kustnadi, Cecep & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual Digital Edisi Kedua*. Bogor: Galia Indonesia

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Munawar dan Mujiono. (2012). *Hakikat Manusia, Hakikat Pendidikan dan Tujuan Pendidikan*. Semarang: Makalah pada Mata Kuliah Landasan Kependidikan

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013. *Standar Penilaian Pendidikan*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013. Jakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013. Jakarta.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta

Prastowo, A. (2008). *Menguasai Teknik-teknik Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: DIVA Press

- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2013). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- R. Azuma. (2007). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments vol. 6, no. 4, pp. 355-385.
- R. Lyu, Michael. (2012). *Digital Interactive Game Interface Table Apps*. Hongkong : Chinese University of Hongkong
- R. Silva, J. C. Oliveira, G. A. Giraldi (2003). *Introduction to Augmented reality*. Brazil : National Laboratory of Scientific Computation.
- Rahman, Ahmad, Z., Taufik, N.H, & Indra, Y. (2017). *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017 di Yogyakarta. ISSN: 2302-3805. pp. 4.6-43 – 4.6-47.
- Rawung, Arie Eric. (2016). *Gambar Teknik dan Teknik Kerja Bengkel*. Malang : Kemendikbud
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arif S., Dkk. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sirod Hantoro & Pardjono. (1995). *Gambar Teknik*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta
- Sriadhi. (2019). *Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan
- Sudarmilah, E. Ferdiana, R. Nugroho, L. E. and Susanto, A. (2013). *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2009). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan; Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata & Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sulaiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.

Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana

Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY