

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada .
- Ayu, H. &. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Vol. 3*(4), 351-364.
- Cahyadi, D. A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Kota Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Dewi, N. P. (2020). Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 335-361.
- Dhiyatmika, G. W. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* , 120-127.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Associations Devision.D. *Measurement and Reasearch Methodology*.
- Jumriani, dkk. (2021). Kontribusi Mata Pelajaran IPS untuk Penguatan Sikap Sosial pada Anak Tunagrahita. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3 ,4651-4658. doi:<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1536>
- Kusniyati, H. &. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, Vol. 9 (1), 9-18. Retrieved from <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/download/5573/3604>
- Masse, A. &. (2018). PERANCANGAN APLIKASI MAGIC BOOK PENGENALAN HEWAN AIR DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 47-62.
- Meiriza. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MAGICBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 HARAU*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKIT TINGGI , Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Bukit Tinggi. Retrieved 2018, from <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=ee6d18d1fed05762JmltdHM9MTY4NzA0NjQwMCZpZ3VpZD0wY2EyMmMyYi1hYmJhLTYxMWUtMDIly0zZjA5YWFIYzYwZDcmaW5zaWQ9NTE3Mg&pfn=3&hsh=3&fclid=0ca22c2b-abba-611e-09ec>

3f09aaec60d7&psq=Meirizah%2c+2018+&u=a1aHR0cDovL2UtY2FtcH
VzLmlhaW5idWtp

- Miarso. (2009). In D. R. Susilana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (pp. 1-234). Bandung: CV.Wacana Prima.
- Mulyatiningsi, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian*. Yogyakarta : Jurusan PTBB FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustaqim, I. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. 36-48.
- Permana, H. &. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Jelajahi Konsep Fluida. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan fisika*, 53-60.
- Prasetyo, P. &. (2020). Perancangan Aplikasi Surah Al-Fatihah Augmented Reality. *Vol. 1 (1)*, 1125-1132.
- Purwanto, S. &. (2013). *Statistic Untuk Ekonomi dan Keuangan Moderen* . Jakarta: Salemba Empat.
- Rakhmad, N. &. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM APLIKASI MAGIC BOOK PENGENALAN PROFESI UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* , 36-42.
- Sani, A. (2017). *Kebijakan dan Strategi Peningkatan Pendapatan Asli Daerah Dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Saputra, d. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality dengan Menggunakan Android. *vol. 11(4)*, 310-320. doi:10.30998/faktorexacta.v11i3.2685
- Sriadhi. (2018). *INSTRUMEN PENILAIAN MUTIMEDIA PEMBELAJARAN*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Jurnal informatika*, 5(6), 106-127.
- Sukoco, d. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan kejuruan* , Vol. 22, 216-226. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/8937/7312>
- Syahputra, e. (2018). Implementation of augmented reality to train focus on children with special needs. *Journal of Physics: Conf*, 1-7.
- Warsita, b. (2011). *Analisis Sistem Belajar. Modul Diklat JF-PTP*. Kemendikbud.

Wirarno. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran: panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan*. Bengkulu: Genius Prima Media.

Yeni, W. &. (2017). PENGEMBANGAN MAGIC BOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMKN 2 LAMONGAN. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 47-56.

Zebua, T. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal Abdimas Budi Darma* , 18-21.

