

DAFTAR PUSTAKA

- Adipura, I.S. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Andi Ibrahim, A. H. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Amri & Irfkhuru Ahmadi. (2018) "Pengertian Model Pembelajaran Direct Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Palu." *Mitra Sains* 4.3 : 50-58.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta.: Rineka Cipta.
- Arsyad, & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Amna Hafizhah, Ika Parma Dewi, Hanesman, Agariadne Dwinggo Samala. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran K3LH Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Di SMK Negeri 1 Padang." *Jurnal Komputer Dan Informatika* 6.1 : 10-19.
- Craig, B. A. (2018). "Understanding Augmented Reality": *Concept and Application*. United State: Morgan Kaufman.
- Daniar Paramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Universitas Terbuka (Edisi 3). Lumajang, Jawa Timur: Widya Gama Press Stie Widya Gama Lumajang.
- Djamarah, Bahri, S., V A. Z. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Efendi dkk. (2018) "Pengertian media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial siswa." (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK*)
- Faizah, Silviana Nur. (2017). "Hakikat belajar dan pembelajaran." *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 175-185.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Festiawan, Rifqi. (2020) "Belajar dan pendekatan pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman* 11 .
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Fransiskus, Y. A. (2015). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Atmosfer Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya" (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK*)
- Kesima, M. & Ozarslan, Y. (2012). "Augmented Reality In Education: Current Technologies and The Potential For Education". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47: 297-302.
- Krathwohl, D. R. (2002). *A revision of Bloom's Taxonomy: an overview – Theory*
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Surabaya.

- Muhammad Nur Fiqri, Ivan Hanafi, Lipur Sugiyanta (2022). "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK DKI Jakarta." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 20.1 : 69-76.
- Niken Claudia Putri, Hernila Tayah, Helinda Meyland, Rayanti Veronica Siregar. (2021). "MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE". *Jurnal Paradigma*, 88-106.
- Nugraha, E. (2013). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality". *Bandung: Skripsi Jurusan Teknik Elektro FPTK UPI*.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasta Oktaviona, Ilmiyati Rahmy Jasril (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika". *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)* 1.1 1-7.
- Raharjo, Nuryadin Eko. (2021). "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY FOR BRIDGE PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI JALAN DAN JEMBATAN UNTUK SMK KELAS XI DPIB". *JPTS, Vol. II No.1*, hal. 100-109.
- Sudjana. (2021). "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Sujana. (2019). "Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda". *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Supartini, K. W. (2021). "Penerapan model pembelajaran direct learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran food and beverage pada kompetensi menerapkan teknik plating dan garnish". *Journal of Education Action Research*, 5(2), 194-199.
- Virman Ardiansyah, (2017) "Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Konstruksi bangunan Pada siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan". *Jurnal Pendidikan*.
- Winarmo. (2013). *Buku Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani* (Cetakan li). Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).