

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputri, L. C., Fauzan, M. N., & Riza, N. (2020). *Tutorial Pembuatan Protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) Dan Augmented Reality Berbasis IoT Versi 2 (Vol. 2)*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan *Augmented Reality* Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46-53.
- Ariesto, H. (2020). "*Multimedia Interaktif dengan Flash*". Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu, 32-48.
- Azuma, Ronald T. August. (1997). "A Survey of *Augmented Reality*". *Presence:Teleoperatorsand Virtua lEnvironments*, 6(4), 355-385.
- Bai, S., Hew, K. F., Sailer, M., & Jia, C. (2021). From top to bottom: How positions on different types of leaderboard may affect fully online student learning performance, intrinsic motivation, and course engagement. *Computers & Education*, 173, 104297.
- Barret, T. (2019). Understanding Problem Based Learning. *Handbook of Enquiry and problem-based-learning. Irish case studies and internasional perspectives*. Galways: AISHE, All Ireland Society of Higher Education & National University of Ireland, 13-25.
- Damardono, A., & Kautsar, I. A. (2020). Exploration Media of Muhammadiyah University of Sidoarjo with Mixed Reality. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 3(02), 12-16.
- Ernawati, R. S., E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh. (2017). "*Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android*". *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3), 512–523.
- Hadi Sutopo, Ariesto. (2018). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web pada Matakuliah Profesi Kependidikan STKIP Muhammadiyah Muara Bungo." *Jurnal Muara Pendidikan*, 6 (2), pp. 182-189,
- Hanafi, M. (2018). "*Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality*." (Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta)". (pp. 10–11).
- Handika, Arie Setyaga, & S. T. Sukirman. (2021). *Pengenalan Konsep Topologi Jaringan Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Untuk Kelas X SMK*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta. (pp. 32-37).
- Homem, T. P. D., Santos, P. E., Reali Costa, A. H., da Costa Bianchi, R. A., & Lopez de Mantaras, R. (2020). Qualitative case-based reasoning and learning. *Artificial Intelligence*, 283, 103258

- Jhonson, E., Yuen, S., C.-Y., & Yaoyuneyong, G. (2021). *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education*. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119-135.
- Joy, J. & Pillai, R. V. G (2021). Review and classification of content recommenders in E-learning environment. *J. King Saud Univ. Comput. Inf. Sci.* 34, 7670–7685.
- Kurniawan, I. (2012). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Hardware Di Stmik Widya Pratama Pekalongan. *Jurnal Ilmiah ICTech*, x(2), 1-7.
- Lutfiyati, Tahta Alfina (2017) *Aplikasi augmented reality pada pembelajaran pengenalan hardware komputer untuk sekolah menengah pertama dengan metode transformasi geometri*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Journal of Electrical Technology*, 4(1), 12-17.
- Maulana, B., Siregar, R., Hutahaeen, H. D., & Sinaga, T. (2023). Design of Alumni and Career Development Center Web Based Application Using Agile SDLC Methodology. Instal: *Jurnal Komputer*, 15(02), 134–143.
- Maulana, B., Feriyansyah, F., & Sari, R. D. (2022). The Design of Web-based Thesis Management Information System to Increase the Quality and Efficiency of Guiding Process and Document Management. *INFOKUM*, 10(2), 1358-1361.
- Nurjanah, Siti . (2007). “Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktifitas Siswa Pada Pokok Bahasan Pengajaran Hitung Campuran Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Permainan Mencari Harta Karundi Kelas III Semester I SD Negeri PERUMNAS Krapyak 01”. Skripsi.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit DeePublish.
- Sahiruddin, S., Rahmi, R., Azizah, W., & Matahari, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Pembelajaran di SMK Negeri 1 Moswaren Berbasis Web. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 36-48.
- Sofana, I. (2018). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung : Penerbit BI-Obses.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan. *Research gate*, 1-15.
- Sudjana, Nana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tyas, S. P. (2019). “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Fisika*”. Widada HR: (pp. 87-94).

- . Uliontang, U., Setyati, E., & Chandra, F. H. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan. *Teknika : Engineering and Sains Journa*, 4(1), 19-26.
- Yuen, S. C., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2021). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 4(1), 119-140.
- Yulianti, A., Andika, B. P., & Labellapansa, A. (2019). Penerapan Augmented Reality Pada Cerita Rakyat Batu Belah Bertangkup Di Provinsi Riau. *Jurnal Internasional Computer Science and Engineering Conference*, 3(1), 1-7.

