

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Afida, I., Diana, E., & Agus Puspita, D. M. (2021). “Merdeka Belajar dan Pendidikan Kritis Paulo Friere dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. FALASIFA”. *Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 45–61. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.553>
- Ahdar Djamaludin dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : CV Kaffah Learning Center.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arief S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2017. “Kriteria instrumen dalam suatu penelitian”. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1). <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/571>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Yogyakarta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azam, Moch. 2017. *Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya*. Diakses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dankekurangannya/>.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*, Presence : Teleoperators and Virtual Environments 6(4):355-385. <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>.

- Azuma, Ronald T. 2008. "A Survey of *Augmented Reality*". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Azwar, Saifudin. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1989. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Borko Furht. 2011. *Handbook of Augmented Reality*. Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science Florida Atlantic University.
- BSNP. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Cheng, G. 2009. *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia : Australasian Journal of Educational Technology.
- Chotimah Husnul. 2008. *Definisi Guru*. Jakarta: Erlangga.
- D.P. Febriningrum & S.M. Purwaningsih, S. M. 2022. "Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya". *e-Journal Pendidik. Sej.*, 13(1), 1-10. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi, I. V., Suroso, S., & Nasron, N. 2020. "Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi HOPE Berbasis Android". *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 7(3), 559-57. <https://jurnal.mdp.ac.id>
- E. Wiguna, I. Rachman, dan Sulistyono. 2020. "Aplikasi Pengenalan Nama-Nama dan Jenis Hewan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Andorid". *Jurnal ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 7, 17-21. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/>
- Febyola, C., & Aswardi, A. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 50-55. <http://jpte.ppj.unp.ac.id>
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Skripsi. Manado: Universitas Klabat Manado.
- Firmansyah, M. A. M., Ratnasari, D., Mahrawi, M., & Wahyuni, I. 2022. "Pengembangan AR (*Augmented Reality*) Mangrove Berbasis Website Pada

- Materi Keanekaragaman Hayati". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 1-8. <https://ejournal.unwmataram.ac.id/JIPS/article/download/915/494/>
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hartoyo. 2009. "Meningkatkan Prestasi melalui Pembelajaran dengan Modul Berbasis Kompetensi". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 18 (1), 65. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/7679>
- Hupbing, N., Oglesby, D., Philpot, T., Yellamraju, V., Hall, R., & Flori, R. 2012. "Interactive learning tools: Animating statics". In *American Society for Engineering Education Annual Conference* June, 1 (4): 159-270.
- Ika Devi Perwitasari, 2018. "Teknik Marker Base Tracking *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android". *Journal Of Information Technology and Computer Science (intecom)* 1(1), 2614-1574. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/161>
- Ilmawan Mustaqim. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*". *Jurnal Edukasi Elektro* 1(1), 36-48. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Jessica. 2022. *What Is Markerless Augmented Reality*. Diakses dari <https://www.openworldlearning.org/what-is-markerless-augmented-reality-2/>
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. 2011. *Industrie 4.0: Mit dem Internet der Dinge auf dem Weg zur 4. industriellen Revolution*. <http://www.vdinachrichten.com/Technik-Gesellschaft/Industrie-40-Mit-Internet-Dinge-Weg-4-industriellen-Revolution/>
- Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Labellapansa, A., & Ratri, M. R. A. 2017. "*Augmented Reality* Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus: Istana Siak Sri Indrapura)". *IT Journal Research and Development*, 1(2), 1-12. <https://journal.uir.ac.id/index.php/ITJRD/article/view/676>
- Luciani, A., Pigneur, F., Ghazali, F., Dao, T. H., Cunin, P., Meyblum, E., ... & Rahmouni, A. 2009. "Ex vivo MRI of axillary lymph nodes in breast cancer". *European Journal of Radiology*, 69(1), 59-66.
- MacKenzie, N., & Eraut, M. 1971. "Art d'enseigner et art d'apprendre: introduction aux méthodes et matériels nouveaux utilisés dans l'enseignement supérieur". *Le développement de l'enseignement supérieur*.

- Marind, G., & Mukhaiyar, R. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Kuliah Mesin–Mesin Listrik". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 172-177. <http://lib.unnes.ac.id/27800/1/5301410063.pdf>
- Merkel, A. 2014. *Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference*. https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris_en.html.
- Mujianto, M., Zubaidi, Z., & YM, Y. S. 2017. "Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Program Jaringan Telekomunikasi Digital (JTD) melalui Problem Based Learning (PBL)". *FKIP e-PROCEEDING*, 177-186. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/4868>
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*". *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://journal.uny.ac.id/>
- Nasution. 2011. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ningsi, Surya. 2021. *Mengenal Assemblr EDU Lebih Dekat*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/mengenal-assemblr-edu-lebih-dekat-part1/>
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://openjournal.unpam.ac.id>.
- Purwanto, Y. 2002. "Gestion de la Biodiversité: Relations aux Plantes et dynamiques végétales chez les Dani de la Vallée de la Baliem en Irian Jaya, Indonésie". *Reinwardtia*, 12(1), 1-94.
- Puspitasari, N., Khotimah, K., & Ahdhianto, E. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbentuk Mind Mapping Berbantuan QR Code Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1160-1174. <http://repository.um.ac.id/275089/>
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. 2022. "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Rantai Makanan". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 57-63. <https://ejournal.undiksha.ac.id>.

- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. 2021. "Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain". *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1). <http://publikasi.dinus.ac.id>
- Rahmat, Berki. 2011. *Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Reality.com. 2021. *Marker Based vs Markerless AR – Which Is Best For You?*. <https://realityi.com/news/marker-based-vs-markerless-ar/>.
- Riduwan. 2017. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Modul Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Roliza, E., Ramadhona, R., & Rosmery, L. 2018. "Praktikalitas lembar kerja siswa pada pembelajaran matematika materi statistika". *Jurnal Gantang* 3(1), 41-45.
- Saluky, S. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress". *Journal Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/>
- Sam. 2020. *Why Augmented Reality Is The Need Of The Hour For Businesses?*. Diakses dari <https://zealar.com.au/why-augmented-reality-is-the-need-of-the-hour-for-businesses/>
- Sari, Y. P., & Ali, R., 2019. "Impelentasi Sistem Pelaporan Sarana dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android". *Jurnal Informatika*, 19(1). <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalInformatika/article/view/1500>
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. 2015. "Making existing production systems Industry 4.0-ready". *Production Engineering*, 9(1), 143-148.
- Sitinjak, Tumpal JR & Sugiharto. 2006. *LISREL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Smaldino, E. S., dkk. 2008. *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran. Edisi Juli, pp. 1-14.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2). <https://ejournal.unp.ac.id/>
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wangi, N. N. S. (2021). "Pengembangan Modul Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SD" (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- WEF. 2020. *Catalysing Education 4.0 Investing in the Future of Learning for a Human-Centric Recovery*. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Catalysing_Education_4.0_2022.pdf.
- Zwingly ch Rawis, V. Tulenan, brave a Sugiarto. 2018. "Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan". *e-Journal Teknik Informatika*, 19(3), 227-233. <https://ejournal.unsrat.ac.id>.

