

DAFTAR PUSTAKA

- Andis Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati, L. (2021). *Augmented Reality* sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 61. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p07>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah ILKOM*, 9.
- Boud, A. C., Haniff, D. J., Baber, C., & Steiner, S. J. (1999). Virtual reality and *Augmented Reality* as a training tool for assembly tasks. *Proceedings of the International Conference on Information Visualisation, 1999-January*, 32–36. <https://doi.org/10.1109/IV.1999.781532>
- Cardian Althea Stephanie Lahallo, C., Kt Agung Cahyawan Wiranatha, A. A., & Gusti Made Arya Sasmita, I. (2016). *Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi Augmented Reality Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. www.developer.vuforia.com
- Dalimunthe, R. D., dkk. (2021). Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management terhadap Perilaku Agresif Siswa. *Journal of Education and Counseling*, 2, (1), 125-132
- Dewey, John, *Experience and Education*, Bandung: Teraju, 2004
- Gagne, B. (2008). *Principles of Instructional Design Second Edition* (Second Edition).
- Hamdani, R., & Sondang Sumbawati, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika Unesa*.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Isriani Hardini, D. Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Tepadu*. Yogyakarta: FAMILIA.
- Joy, J., & Pillai, R. V. G. (2021). Kim, Y., K. W. (2014). Implementation of Augmented Reality Sistem. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9, 386-392
- Kustandi, S. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Levie, W. H. and L. R. (1985). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30, 195-232.

- Maiaweng, Peniel, "Analisis Konsep Pemikiran John Dewey," Jurnal Jaffray, Vol. 7, No. 2 (2009); 74-86 DOI: <http://Dx.Doi.Org/10/25278/Jj71.V7i2.29>
- Masgumelar, N. K., & Mustaf, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Masykur, R., Nofrizal, ;, & Syazali, ; Muhamad. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 8, Issue 2).
- Maulina Fitria Ningsih. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*.
- Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Muzakki, H., Umah, R. Y. H., & Nisa', K. M. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Maria Montessori dan Penerapannya di Masa Pandemi Covid-19. *Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 242,262.
- Nurul Fieka Arifa. (n.d.). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Tantangannya*.
- Luluk. (2017). Motivasi Belajar Siswa: Dorongan dan Semangat dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 25(3), 123-136
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. 2(2), 127-144. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Heinich. (1999). Belajar dan Pengembangan Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap. *Jurnal Pendidikan*, 25(3), 123-136
- Rudi Susilana, C. R. (2008). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Sadirman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sari, Irma Permata., Sulistyo, Selo., Hantono, Bimo Sunarfri. (2014). Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksi Objek *Augmented Reality* Secara Cloud Recognition. ISSN: 1907-5022. Seminar Nasional Teknologi Informasi (SNTI).

- Savelyeva, T. (2015). M. Spector, D. Merrill, J. Elen, M. J. Bishop (eds): Handbook of Research on Educational Communications and Technology. *Technology, Knowledge and Learning*, 20(1), 123–128. <https://doi.org/10.1007/s10758-014-9231-7>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Yuen, S., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). *Augmented Reality: An overview and five directions for AR in education*. In *Journal of Educational Technology Development and Exchange* (Vol. 4, Issue 1).

