

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, Singgih. et al. (2023) Penerapan Model ASSURE Dengan Media QuizAlize Dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur Dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Volume 1 No. 2 (2023): 56–67.s
- Antriyanti, Fitri. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC Di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal ilmiah komputer dan informatika (KOMPUTA)*.
- Ariatmanto, Dhani dan Dakhrisman, Danny. R. P. (2022) *Membuat Augmented Reality : Skala Proyek & Skripsi*. Yogyakarta.
- Arief, Ulfah M. Wibawanto, H. Nasiti, A. L (2019) *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Yogyakarta: Andi.
- Arkadiantika, Irnando. et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Volume 8 Nomor 1 (2020): 29–36.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. 5(1), 1–13.
- Backer, Pieter De. et al. (2023). Improving Augmented Reality Through Deep Learning: Real-Time Instrument Delineation In Robotic Renal Surgery. *Jurnal European Urology*. DOI : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0302283823026337?vi%3Dihub>
- Daniyati, Ani. et al. (2023) Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jurnal Of Student Research (JSR)*. Volume 1 No 1. Januari 2023.
- Deslianti, D. & Anugrah, R. (2020). *Pembuatan Video 3D Kampus Iv Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender*. 2(1), 289-297.
- Dharma, F Eka. et al. (2015). Rancang Bangun Aplikasi 3D Sistem Kelistrikan Body Pada Kendaraan Ringan (Mobil) Berbasis Augmented Reality. *Jurnal prosiding SNATIF*.

- Dick, Walter. Carey, Lou and O Carey, James. (2005) *The Systematic Design of Instruction*.
- Ermawan, T.D. et al. (2022). Perancangan Augmented Reality Bidang Otomotif Untuk Siswa SMK Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal TEKNIKA*, Volume 11, 2 juni 2022.
- Faizah, Haizatul dan Kamal, Rahmat. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal BASICEDU*, Volume 8 Nomor 1, Tahun 2024. DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online.
- Gao, Sitian. et al. (2023). Designing Interactive Augmented Reality Application For Student's Directed Learning Of Continuous Distillation Process. *Jurnal Computers and Chemical Beginner*. DOI : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0098135422004197?via%3Dihub>
- Gargrish, Shubham., Mantri, Archana. & Kaur, Deepti Prit. (2019). Augmented Reality-Based Learning Environment to Enhance Teaching-Learning Experience in Geometry Education. *Jurnal Procedia Computer Science*. DOI : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050920314824?via%3Dihub>
- Hamalik, Oemar. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hasibuan, Malayu S.P. (2007). *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hidayat, Fitria dan Muhamad, Nizar. (2021) Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Julizal, Savira. & Saleh, Alfa. (2022). Penerapan Augmented Reality Untuk Komponen Listrik Jaringan Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal prosiding seminar ilmiah siswa informasi dan teknologi informasi*, Volume xi, No. 1, Juli 2022.

- Kusuma, S. D. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. 3(1). 33-38.
- Mealy, Paul. (2008) “*Virtual & Augmented Reality For Dummies*,” Virtual & Augmented Reality For Dummies. p. 352.
- Miarso, Yusuf. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Mulyatiningsih, E. (2016). *pengembangan-model-pembelajaran.pdf*. Retrieved 27 Mei 2023, from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Nasional, U. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, 1–38.
- Oktaviani, Ratri (2021). Pengembangan Media Mading 3D Untuk Literasi Budaya Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Hadiwarno. (STKIP PGRI Pacitan, 2021).
- Pulungan, Intan. (2017). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Purwa, Nugraha Made., Agus, Wirawan Made. dan Resika, Arthana I Ketut. (2016). Pengembangan Sistem Distribusi Aqua Berbasis Android Di PT. Indah Permai. *Jurnal Karmapati*. Vol. 5 No.1. ISSN : 2252-9063.
- Radu, Lulian. et al. (2023). How augmented reality influences student learning and inquiry styles: A study of 1-1 physics remote AR tutoring. *Jurnal Computers & Education*. DOI : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2949678023000053?via%3Dihub>
- Rahman, Muhammad, dan Sofan (2013) *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Intruksional*, 1(2), 122–130.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rusman (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung.

- Sari, Ni Komang O.P. et al. (2014). Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gajah. *JPTK UNDIKSHA* (vol. 11, No. 2). Hlm. 75-86
- Satria, Lucky. et al. (2023). Implementasi Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Jurnal manajemen dan pendidikan dasar*, Volume 1, No. 5, Oktober 2023.
- Siagian, Sondang P. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Pendidikan TIK Universitas negeri Medan. Borang A.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Uribe, Yesus. et al. (2023). Augmented-Reality Enhanced Anatomy Learning (AREAL): Assessing the utility of 3D holographic models for anatomy education. *Jurnal Annals of 3D Printed Medicine*. DOI : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666964122000443?via%3Dihub>
- Wahyuni, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : CV. Adanu Utama.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yanasari, Y (2010) *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS*. Surabaya <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTE3OSMy/tingkat-pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan.html>