

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android*. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, 2(1), 122-131.
- Ananda, Rusydi. (2018). *Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Telaah terhadap Pendidik dan Tenaga Kependidikan)*, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arief S. Sadiman, dkk. (2019). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok : PT Rajagrafindo.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Basir, M. (2017). *Pendekatan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Lampena Intimedia.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Branch Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Burhanudin, Ahmad. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem*, Skripsi pada sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fadjarajani, Siti, dkk. (2020). *Metodologi Penelitian, Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fathurrohman, M. & Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal (ed.)). Samudra Biru.
- Gian, Dwi, O., (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI Man 1*. Univ. Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Husamah., dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press
- Mardianto. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing
- Mulyono dan Wekke, S. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta:Penerbit Gawe Buku.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. CV. Reka Karya Amerta.
- Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi: PUSAKA.
- Stephen Cawood dan Mark Fiala. (2007). *Augmented reality a practical guide*. The Pragmatic Programmers, LLC.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.CV
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.