

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada Ranah Keterampilan Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Malang, Universitas Negeri Malang.
- Christina Butar Butar. (2023). *Pengaruh Media Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Smk Negeri 2 Medan Proposal Skripsi*. Medan, Universitas Negeri Medan.
- Damayanti. (2023). Pengaruh Kompensasi dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM). Surakarta. Jupe UNS.
- Dauyah, E. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris. *Journal of Scientific Information and Educational Creativity Jurnal Serambi Ilmu*. Aceh, Universitas Abulyatama.
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). Malang, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi Dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2). Malang, Institut Teknologi Nasional Malang.
- Hakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*. Probolinggo. Lentera Pendidikan.
- Hamdani, R., & Sondang Sumbawati, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika *UNESA*. Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.
- Hanif Adzhar, M. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. Kediri, Paedagogos Jurnal. <https://doi.org/10.64131/Paedagogos>
- Harefa, E. , A. A. R. , K. P. , S. & W. A. Y. V. (2024). Teori Belajar dan Pembelajaran (Sefriano & Efitra, Eds.). Jambi, Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kholifah, N. A., Azizah, A., & Aminullah, M. (2023). Pelatihan Aplikasi ArchiCAD sebagai Alternatif Perangkat Lunak Computer Aided Program (CAD) secara Daring. Kalimantan Timur, *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 261–268. <https://doi.org/10.54082/jipppm.60>.

- Khotimah, K., Siwi Satiti, W., Matematika, P., A Wahab Hasbullah Jl Garuda No, U. K., & Jombang, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. Jombang, *Seminar Nasional Multidisiplin*.
- Mahardika, G. A., Pendidikan, P., Kesehatan, J. O., & Rekreasi, D. (2021). Hubungan Hasil Belajar Pjok dengan Hasil Belajar Matematika. Singaraja, *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 99–106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK>
- Melzer dalam Syahfitri. (2019). Teknik Analisis Uji Coba Tes. Pematang Siantar, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., Hardyanto, W., & Artikel, S. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior Info Artikel. Semarang, *In Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Nasution nadrah. (n.d.). (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* dan Java Desktop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangunan. Medan, *Jurnal Fibonacci*.
- Nurdin, S. (2020). Model Kurikulum Miller Sellar Dan Pengembangannya Dalam Instructional Design. Padang, Batusangkar.
- Pangabeian Immanuel. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI DPIB Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan Proposal Skripsi*. Medan, Universitas Negeri Medan.
- Romi Mesra Putri Agustina Putu Satya Narayanti Mayasari Suyuti Norbertus Tri Suswanto Saptadi Moh Ari Wibowo Veronika Asri Tandirerung Meike Imbar Victoria Kristina Ananingsih Veronike T Salem, M. E. (2023). *Media Pembelajaran*. Carenang, Sada Kurnia Pustaka.
- Septi, O., Sartika, B., Sri, R., Vanda, U., Luluk, R., Rochmah, I., Mojopahit, J., & Sidoarjo, B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Sidoarjo, Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS*.
- Septi, O., Sartika, B., Sri, R., Vanda, U., Luluk, R., Rochmah, I., Mojopahit, J., & Sidoarjo, B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS* (Darmawan Mahardika, Ed.; Pertama). UMSIDA Press.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sudirman. (2023). *Proses Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung, Media Sains Indonesia. www.medsan.co.id.

- Sudirman, N. N. K. K. S. K. G. W. R. S. V. P. T. S. S. S. F. L. R. A. R. T. N. L. P. A. N. L. P. M. M. (2023). *Proses Belajar Dan Pembelajaran : Vol. 15,5 x 23 cm* (Suci Haryanti, Ed.). Bandung, CV. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Bandung, Alfabeta
- Syahputra. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Di Mts Negeri 1 Model Medan*. Medan, Universitas Negeri Medan
- Syaptudin. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Aplikasi Assemblr Studio Pada Matapelajaran Proposal Skripsi*. Medan, Universitas Negeri Medan
- Waas, L. (2022). *Journal of Artificial Intelligence in Architecture Review of BIM-Based Software in Architectural Design Graphisoft Archicad VS Autodesk Revit. 1(2)*. Yogyakarta, JARINA.
- Wahyu Cahyaka, H., Penyunting, M., Titiek Winanti, E., Kusnan, I., Frida DBP, N., Esti Darsani, N., & Supryatno, D. (2016). Penerapan Instrumen Penilaian Keterampilan Menggambar Perangkat Lunak Untuk Menilai Hasil Belajar Menggambar Teknik Siswa SMK Negeri 3 Surabaya. Surabaya, *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*
- Waliyansyah, R. R., Dewanto, F. M., Dewanto, F. M., Ridwan, I. N., & Ridwan, I. N. (2021). Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan (Pewandakan) Dengan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. Semarang, *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.29103/techsi.v13i1.2333>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Salatiga, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. Kediri, *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Winataputra, U. S. (2021). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, STIA-LAN Press.
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan Dan Konseling. Cimahi, *Quanta* 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>