

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyawati, N. D. M. S 2004. Peningkatan Keterampilan Proses dan Hasil Pembelajaran Dekorasi Kue Melalui Metode Demonstrasi dan Media Job Sheet Mahasiswa Jurusan PKK IKIP Negeri Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*. Vol 1(1) : 154-166.
- Amin, Muhammad. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Responsi Pra Praktikum dan Jobsheet Terpadu Terhadap hasil Belajar Mahasiswa Pada Praktik Pengukuran Listrik*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 22, No. 4, 485-487.
- 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>
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Ilmawan Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *JPTK FT UNY* (Vol. 13, No. 2). Hlm 174-183
- Kurniawan, N. (2017). Pengembangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10443>
- Mantasia, M., & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di Smk Untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 281. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.10522>

Ni Komang Oktari (2017) media pembelajaran tools untuk objek 3D pada video game.

Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan *Augmented Reality* dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Putri, A., Fatoni, & Solikin, I. (2016). Analisa Kinerja Koneksi Jaringan Komputer Pada Smk Teknologi Bistek Palembang. *Universitas Bina Darma*, 12, 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/10400/9986>.

Purwono. Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2*: 127

Prasetyo, A., Az-zahra, H. M., & Brata, A. H. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5808–5816. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/download/5581/2633/>

Rivi Hamdani, M. S. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika Unesa. *Jurnal It-Edu*, 4(52), 153–161.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wilson, J., & Morrisroe, G. (2017). Systems analysis and design. In *Evaluation of Human Work, 3rd Edition*. <https://doi.org/10.1201/9781420055948.pt2>