

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Putu Wirayudi., dkk. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, vol 2, pp 176-182
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual : konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik integratif/KTI)*. Jakarta: Kencana
- Arikunto, Suharsini. (2018). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atirah. (2021). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Materi Ajar Sistem Pencernaan Untuk Kelas XI SMAN 8 Soppeng. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Alauddin Semarang, Semarang.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Febrianti Rahma dan Meini Sondang Sumbawati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Kompetensi Dasar Memahami Rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop Dan Counter Kelas X SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. Vol 1 (1), pp 48-56
- Fitri, Siti Fadia Nurul. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 5 (1), pp 1617-1620.
- Hartati, Risa. (2016). Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ipa Terpadu. *Jurnal EDUSAINS*. Vol 8(1), pp 91-97.
- Jeffrey. (2022). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ Sekolah SMK Negeri 9 Medan. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan, Medan.
- Kurniawan Donny. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Differential Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol. 20(2), pp 66-69
- Linowes, J., Babilinski, K. (2017). *Augmented Reality for Developers: Build Practical Augmented Reality Applications with Unity, ARCore, ARKit, and Vuforia*. Britania Raya: Packt Publishing.
- Mayer, Richard. (2009). *Multi media learning : Prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nugrahajati, Prasna Mukti. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Teknik Animasi 2D di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nugroho, Panji Setyo, dan Putri, Asti Riani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *J. Educ. Inf. Commun. Technol.*, Volume. 3 (1), pp. 82–87
- Pharausia, Thanryganka Vinsha, dkk., (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*. Volume 7 (1), pp 38-47
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2019). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sutrisno, V. L. P. dan Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111-120.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Majalah ilmiah pembelajaran*. Vol 4 (1), pp. 71-80
- Suputra, I Komang Hery Abdi., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Sub Pokok Bahasan Perakitan Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. Vol 8 (3), pp 488-499
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar . *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), pp 186-201. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i2.685>