

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Anafi, K., Iskandar, W., & Ibut P.L. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software UNITY 3D. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 9(4). pp. 433-438.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bellariksa Suliyono, Dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis teknologi *augmented reality* pada dimensi tiga di SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal pendidikan matematika*. 5 (2).
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), 266–274.
- Chang, Maiga, Dkk. (2011). *Edutainment Technologies Educational Games and Virtual Reality/ Augmented Reality Applications*. Taipei : Springer.
- Eri Sasmita Susanto, Dkk. (2022). Pengembangan aplikasi smart-book sebagai media pembelajaran bahasa inggris anak berbasis augmented reality. *Jurnal MNEMONIC*. 5(1). pp. 64 - 71.
- Esti, N,Q., Dkk. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 5(1), 57-63.
- Hannafin & Peck. (1988). *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Mc.Millan.
- Hidayat, Fitria, & Muhamad Nizar. (2021). Model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Impelmentation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 1 (1).
- Ilmawan Mustaqim. (2016). "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran". *JPTK FT UNY* (Vol. 13, No. 2). Hlm 174-183
- Maulana, S. (2016). Kontribusi kekuatan otot perut dan daya ledak otot tungkai terhadap kecepatan lari 100 meter putri usia 15-17 tahun PASI Kabupaten Nganjuk. *Jurnal kesehatan olahraga*. 4(4).

- Meivi, N, Z., Dkk. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality Sistem Tata Surya (Solar System) pada anak usia 5–7 tahun. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 9(2), 136-148.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta
- Nur F.M., Dkk. (2022). Pemanfaatan *augmented reality* untuk mengembangkan media pembelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK DKI Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 11 (1).
- Safaat, Nazruddin. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Seviana, Ranida, Dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Di Planet Di Tata Surya. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*. 6 (2).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Susilana, Rudi, & Cepi Riyana. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Thiagarajan, Semmel (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC
- Yuvita D.C. (2022). Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(1).