

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan, pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Arsyad, Azhar. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azuma, Ronald T. (1997). A Survey Of Augmented Reality. MIT Press Presence 6 (4) 355-385
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design- The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Burhanudin. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. Skripsi*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, UNY
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, (2010), *Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Depdiknas
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo : Buku AR Online.
- Haller, Billingham dan Thomas. (2007). *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. London: Idea Group Publishing.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *JPTK FT UNY* 13 (2)174-183.
- Muhammad Munir. (2013). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (Spreadsheets) Berbasis Video Screencast. *JPTK FT UNY* 21 (4) 307-313.
- Ningsih, M. F. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang. *Skripsi*.

Jakarta: Prodi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
UIN Syarif Hidayatullah.

Ramadar. P. (2014). *Flartoolkit Flash Augmented Reality Alt Actionsript*. Solo:  
Buku AR Online

Ronald T. Azuma (1997). *A Survey of Augmented Realit*. Presence: Teleoperators  
and Virtual Environments.

Rusdi. M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Bandung:  
Rajawali Pers.

Sirod Hantoro dan Pardjono. (1983). *Menggambar Mesin 1*. Yogyakarta: PT.  
Hanindita

Sari, Ni Komang O.P. (2014). Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata  
Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *JPTK  
UNDHIKSHA* 11(2) 75-86.

Sehono. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komputer Untuk  
Mata kuliah cnc Pada Program Studi S1 Semester IV Teknik Mesin  
Universitas Negeri Medan. *Skripsi*. Medan: Prodi Pendidikan Teknik  
Mesin, Fakultas Teknik, Unimed.

Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Diakses dari  
<https://www.researchgate.net/publication/334586889>

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,  
Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.  
Remaja Rosda Karya.

Susanto, Bayu Eka. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning  
Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.  
*Thesis Magister*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sato, T. dan Hartanto, N. (2010). *Menggambar Mesin Menurut Standar ISO*.  
Jakarta: PT. Pradnya Paramita

Wirawan Sumbodo, dkk. (2008). *Teknik Produksi Mesin Industri jilid 1*. Jakarta:  
Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan