

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M., Sulistiyono, M., Sudibyo, T., & Bernadhed. (2022). Analisis Dan Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Benda Di Sekitar Sekolah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity Di Paud Labiba Maulida Boyolali. *Jurnal Teknologi Informasi*, XVII(2), 30-36.
- Administrator. (2021, Oktober 23). *SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Retrieved from Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT): [https://smkmusaga.sch.id/read/25/tjkt#:~:text=Teknik%20Jaringan%20Komputer%20dan%20Telekomunikasi%20\(TJKT\)%20merupakan%20program%20keahlian%20yang,dan%20memperbaiki%20komputer%20serta%20jaringannya](https://smkmusaga.sch.id/read/25/tjkt#:~:text=Teknik%20Jaringan%20Komputer%20dan%20Telekomunikasi%20(TJKT)%20merupakan%20program%20keahlian%20yang,dan%20memperbaiki%20komputer%20serta%20jaringannya)
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, XI(2), 124-133.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Bogor: Herya Media.
- Asbara, N. W. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, V(1), 1-9.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Challenor, J., & Ma, M. (2019). A Riview of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualisation. *MDPI*, III(39), 1-20.
- Chusna, A., Setiadi, A. D., Amalia, E., & Fajaroh, F. (2021). Studi Literatur Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kimia: Keunggulan, Manfaat Dan Aplikasinya. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 71-84.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19. *AL-ULUM JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, I(1), 29-43.

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Filali, Y. E., & Krit, S.-d. (2018). Augmented Reality Types and Popular Use Cases. *ICCSRE*, 107-110.
- Gnanadurai, J. B., Thirumurugan, S., & Vinothina, V. (2022). *Chapter 1 Exploring Immersive Technology In Education For Smart Cities*. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajawali Pers.
- Haekal, Z. A., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, VI(1), 90-99.
- Handriyatma, R., & Anwar, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pada Komponen Komputer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, III(2), 108-116.
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk SMK. *KARMAPATI*, X(2), 182-192.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., . . . Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, M., Primantara, R., & Subandi. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality. *ISETA*, I, 16-27.
- Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, XX(1), 61-70.
- Isa, W. N., Musril, H. A., & Zahrati, W. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Berbasis Magic Book. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik*, VI(1), 1-13.
- Kamiana, K. A., Kesiman, M. W., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *KARMAPATI*, VIII(2), 165-171.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Majeed, Z. H., & Ali, H. A. (2020). A Review Of Augmented Reality In Educational Applications. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, VII(62), 20-27.
- Marliat, & Budiarto, D. (2019). *Media Dan Metode Pembelajaran*. Palembang: Noerfikri.
- Maulana, A. S. (2016). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan PT. TOI. *Jurnal Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Eka Unggul Jakarta*, VII(1), 113-125.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality For Dummies*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Menrisal, M., & Wijaya, I. (2022). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis Augmented Reality (AR). *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, X(1), 119-127.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, III(1), 1-6.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas X TKJ Di SMK Sore Tulungagung. *JOEICT*, III(1), 82-87.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality Where We Will All Live*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Rahim, A., Sukaesih, & Prahatmaja, N. (2022). Adaptasi Kompetensi Para Arsiparis Depo Arsip Provinsi Banten Pada Era Perkembangan Teknologi Dan Informasi. *Jurnal Pari*, VIII(1), 45-51.
- Saufi, I. A., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, VI(1), 55-59.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, III(3), 205-210.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistiyono, M. (2022). Pelatihan Penerapan Augmented Reality Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran Untuk Pendidikan Dan Kebudayaan Di Pustekkom Kemendikbud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, I(1), 45-49.
- Sya'bandyah, F., & Yuliaty, F. (2022). Analisis Pengaruh Kebutuhan Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dengan Satisficing Model (Studi Kasus Orang Tua Anak Sekolah Dasar). *KOMPLEKSITAS*, XI(1), 46-53.
- Syam, A. S., Ismail, W., & Ali, A. (2021). Media Augmented Reality dan Power Point Serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, IV(2), 95-108.
- Yovanda, R., Mulyani, G., & Garnitasari, N. (2020). Penerapan Teknologi Imersif Pada Axioo Class Program Di Jenjang SMK. *Jurnal UPI*, XVII(2), 89-97.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum [Lengkap]*. Retrieved from ZonaReferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>