

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansyah, V., & Handayani, K. D. (2017). Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Pada Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan (Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Sidoarjo). *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 01(01), 01–06. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/16595>
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 3rd ed.). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Asfah Rahman (ed.)). Raja Grafindo Persada.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Raja Grafindo Persada.
- Handoko, M. T., & Andajani, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (Ar) pada Materi Pondasi Telapak di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 9(2), 135–145. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/58165>
- Hartono, R., Liliana, & Yulia. (2016). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan. *Jurnal Infra*, 4(2), 5–9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/download/4516/4140>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. made. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media group.
- Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. I(1), 54–67.
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar*. 1(2), 24–35.
- Mukhtar, E., Sudjani, S., & Supriatna, N. (2023). *Pengaruh Augmented reality Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK*. III(Ii), 101–116. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPTB/article/view/56956>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. 03(1), 171–187.

- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Puspaningtyas, A., & Pustikaningsih, A. (2022). Digital Pop-Up Box Accounting berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia; Vol 10, No 3 (2021): Jurnal KPAI*; 75-92. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/17659>
- Puspitarini, A., & Marlana, D. (2022). *Studi Literatur Penerapan Augmented Reality pada Pendidikan*. 10(2), 108–113.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Siti, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa itu Belajar ? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revi). Rineka Cipta.
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222.
- Winkel, W. S. (1987). *Bimbingan dan Konseling di Institusi pendidikan*. Gramedia.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianta, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuen, S. C., & Johnson, E. (2011). *Augmented Reality : An Overview and Five Directions for AR in Education*. 4, 119–140.

