

DAFTAR PUSTAKA

- Adaptasi, M., Juwita, K. B., Saputri, E. Z., Kusumawati, I., Studi, P., Biologi, P., No., U., No., D., & Artikel, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di. *Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134. <http://journal.walisongo.ac.id/No.php/bioeduca>.
- Adiansyah, V. (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 Vol 1 Nomer 1/JKPTB/17 (2017), 01 - 06*.
- Agustin Sukses Dakhi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan No.*, 1(3), 350–361.
- Agus,S.R.,Syafri,H.M & Fitri,F.(2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran bahasa arab. *Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1–5.
- Arif, Yudianto. (2017). “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran.” *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Arsyad, A.(2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amin, N. F., Garancang, S.,& Abunawas, K., A. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar :Jurnal Kajian Islam Kontemporer*,14(1), 15–31.
- Aridiyanto, M. J., & Penangsang, P. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus : Koperasi Di Surabaya Utara). *JEB17 : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 7(01), 27–40. <https://doi.org/10.30996/jeb17.v7i01.6542>.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. No.: No. Rineka Cipta.
- Azuma, Ronald T.(1997). *A Survey of Augmented Reality*. *Presence : Teleoperators and virtual environments* 6 (4) : Hughes Research Laboratories. Malibu, CA, 1997.
- Cahyanto,P.R & Handayani, K. D. (2018). Pengembangan Media Visual 3 Dimensi Sketchup Pada Materi Pelajaran Menggambar Potongan Rumah Sederhana Satu Lantai Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 1–8.

- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami”. *Jurnal Edumaspul*, 2(1), 79-96.
- Firdanu, R., Achmadi, S., Wibowo, S. A., Industri, F. T., Reality, A., & Danto, W. (2020). No. Title. 4(2), 276–282.
- Firmansyah, D. (2022). *Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian : Literature Review General Sampling Techniques in Research Methodology : Literature Review*. 1(2), 85–114.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 2(1) 1-9.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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/No.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/58165>.
- Hardianti, A., SUHARTI, S., & PURNAMAWATI, P. (2022). Pentingnya Manajemen Pembelajaran Critical Thinking Skill Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk). *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(2), 106-115.
- Harianja, L. (2021). Penerapan Media 3D Sketchup Pada Model Pembelajaran Langsung Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Medan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 144–150. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.36170>
- Haryanto, T., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media pembelajaran Materi Pembelahan Sel dalam Mata Pelajaran Biologi. 5(2), 1–5.
- Hidayat, E. S., Nurasiah, I., & Sutisnawati, A. (2024). Analysis of Augmented Reality Utilization as Learning Media in Primary Schools. 08(01), 64–71. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v8i1.9603>

- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”*. Medan : LPPPI/
- Ismunandar, R. S., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–6.
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 1 Gowa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* ISSN 2776-8872 Vol. 1 No.2, Agustus 2021, hal. 24–35.
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K. 1985. “Planning and Producing Instructional Media”. *Cambridge: Harper & Row Publishers*, New York.
- Lestari, Aprilia. (2019). *BUKU SISWA SMK TR PROPERTI C3 Konstruksi dan Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Mata Pelajaran Produktif*. Bogor.
- Levie, W. H. & Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration* Silampari, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
- Mardinawan, T. A., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Media Assemblr Studio Berbasis 5e Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 111923 Bulusari T.A 2023/2024. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Ekonomi*, 2(1), 146–161. <https://doi.org/10.54066/jmbe-itb.v2i1.1065>
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa No. pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.
- Miftah, M. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 174-183.
- Mukthar, E., Sudjani., & Supriatna, N. (2023). Pengaruh *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di SMK Negeri 1 Majalengka. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Purbo, Hartono. (1995). *UTILITAS BANGUNAN Buku Pintar untuk Mahasiswa*. Raja grafindo : Jakarta.
- Pupuh Fathurrohman & M Sobry Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rahmannisa, F., Rustini, T., & Tri Herlambang, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Memory Card Game Pada Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. Sosial Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 62. <https://doi.org/10.26418/skjp.v3i2.57571>
- Setiawan, A. H. (2021). Studi Terhadap Media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1).
- Setiyarni I, & Sisilia M. (2022). Literature Review Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 10(2), 146–150.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sudjana, Nana & Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang: Borang A.
- Tarial, T., Suratno, S., & Idrus, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 829–840. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1173>
- Uno, H.(2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara Bandung PT Remaja Rosdaka Karya
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>