

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus SD Negeri 18). *LPPM Atma Luhur*, 3.
- Arroyhan, I. F., & Anugerah, V. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Raya Kelas XI di SMK N 2 Depok*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 10(1), 1-10.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Bujang, S., Ramlah, A., & Husin, S. (2020). *Augmented Reality as a Tool in Education: A Review of the Literature*. Journal of Educational Technology and Innovation, 3(1), 50–58.
- Burnette, Ed. (2010). *Hello, Android: Introducing Google's Mobile Development Platform*. Pragmatic Bookshelf.
- Chopra, A. (2022). *Google SketchUp for Dummies (3rd ed.)*. John Wiley & Sons, Inc
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa. Rifana Arief dan Neli Umniati. (2012). *Pengembangan Vitual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android*. JPTK UNY (Vol. 21, No 2). Hlm 114-122.
- Dick, W., & Carey, L. (1978). *The systematic design of instruction*. Glenview, IL: Scott, Foresman and Company.

- Hauger, T. (2016). *The SketchUp Workflow for Architecture: Modeling Buildings, Visualizing Design, and Creating Construction Documents with SketchUp Pro and Layout*. John Wiley & Sons, Inc.
- Khairunnisa, Khairunnisa & Darmansyah, Darmansyah. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP*. FONDATIA, 6. 972-986. 10.36088/fondatia.v6i4.2332.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. New York: Association Press.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. ANIDA', 37(1), 27-34.
- Meier, Reto. (2012). *Professional Android 4 Application Development*. John Wiley & Sons.
- Nazaruddin, Safaat. (2018). *Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Informatika Bandung
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviona, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika*. Jurnal Pendidikan Vokasional dan Teknologi, 12(3), 201-215.
- Plomp, T. (1997). *Educational design research: An introduction*. Enschede: University of Twente.
- Rabi'ah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Raharjo, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality For Bridge pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan untuk SMK Kelas XI DPIB*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 11(1), 1-10.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo.
- Schmalstieg, D., & Wagner, D. (2007). *Augmented Reality: Principles and practice*. Addison-Wesley Professional.

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, Silvia. (1999). *Perkerasan Lentur Jalan Raya*. Nova: Bandung.
- Surya, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan Kelas XI DPIB Di SMK N 14 Medan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 25(2), 118-128.
- Tal, D. (2014). *Rendering in SketchUp: From Modeling to Presentation for Architecture, Landscape Architecture, and Interior Design*. John Wiley & Sons, Inc.
- Tara, O. (2020). *Assemblr: Empowering Everyone to Create Augmented Reality*. Assemblr Blog.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Verruijt, A. (2001). *Soil Mechanics*. Delft: Delft University of Technology.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Konteporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuntoto, E. (2015). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi bangunan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 21(2), 118-128.