

## DAFTAR RUJUKAN

- Albertus, A. (2020). 12 Aplikasi Pembelajaran daring Kerjasama Kemendikbud, Gratis!. *Artikel*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-kerjasama-kemendikbud-gratis?page=all> (diakses pada 31 januari 2022)
- Ardhianto, E., Hedikurniawan, W. & Einardo, E., (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Volume 17, pp. 107-117.
- Arlitasari, O., Pujayanto, P., & Budiharti, R. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Bebas Salingtemas dengan Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Ashri, N., & Hasanah, L. (2015). Pengembangan bahan ajar IPA terpadu pada tema energi dan lingkungan. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 469-472.
- Audina, S. (2018). Application Development Of Techniques Cinematographic Camera Movement Based 3d Augmented Reality As Instructional Media Shooting Technique For Xi Multimedia Class In SMK N 7 Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 7(4), 74-82.
- Azuma, R. T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories. Malibu.
- Bahtiar, E. T. (2015). Penulisan bahan ajar. In *Artikel disajikan dalam kegiatan Conference Paper di Bogor*.
- Bakri, F., Ambarwulan, D., & Mulyati, D. (2018). Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 4(2).
- Chiapetta, E. L. (2010). *Science Instruction in the Middle and Secondary School*. New York. Pearson Education Inc.
- Chodijah, S., Fauzi, A., & Ratnawulan, R. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika menggunakan Model Guided Inquiry yang

- dilengkapi penilaian portofolio pada materi gerak melingkar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1).
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Newnes
- Daryanto, D. (2013). *Menyusun modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hafi, N. A. (2018). Pengembangan buku saku fisika dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android pada materi pemanasan global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 7(2).
- Hakim, A. A. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quis Creator dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII MTs. Dayama.
- Hamalik, O. (2011). Curriculum and learning. *Jakarta: Earth script*.
- Hannes, K. (2003). *Collaborative Augmented Reality in Education*. Imagina Conerence. Manaco. P.4
- Helgason, D., Francis, N., & Ante, J. (2014) *Unity. Unity Technologies*
- Iskandar, S. 1997. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta. Depdikbud
- Izzati, N. (2015). Pengembangan modul pembelajaran matematika bermuatan emotion quotient pada pokok bahasan himpunan. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(2).
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan augmented reality book sebagai media pembelajaran virus berbasis android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 165-171.
- Koesnandar. 2008. Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Web. Tersedia: <http://www.teknologipendidikan.net/2008/02/12/pengembangan-bahan-belajar-berbasis-web/> (diakses pada 12 Desember 2021)
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Panduan membuat bahan ajar buku teks pelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. *Surabaya: Kata Pena*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1(1), 28-43.

- Lee, W.W & Owens, D.L.2004. *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer
- Liliasari, L., Supriyanti, S., & Hana, M. N. (2016). STUDENTS' CREATIVE THINKING ENHANCEMENT USING INTERACTIVE MULTIMEDIA OF REDOX REACTION. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 21(1), 30-34.
- Lukum, A. (2015). Evaluasi program pembelajaran IPA SMP menggunakan model countenance stake. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 19(1), 25-37.
- Masganti, S. (2012). Perkembangan peserta didik. *Medan: Perdana Publishing*.
- Mulyasa, E. (2019) *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi (2013) Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk melatih keterampilan berpikir abstrak pada materi model atom. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Nincarean, D. Alia, M. B., Halim, N.D.A., & Rahman, M.H.A. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia-social and Behavioral Science*, 103, 657-664
- Nurdiyanti, N. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (2007). Republik Indonesia.
- Perwitasari, I. D., 2018. Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia berbasis Android. *Journal*

*of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*,  
Volume 1 No 1, pp. 8-9.

- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. *Artikel.(Online) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>*. Diakses 17 september 2021
- Roedavan, R. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatik
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2).
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). *Dasar-dasar IPA: konsep dan aplikasinya*. UPI Press.
- Suputra, P. E. (2016) *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Gamelan Teropong Beruk Berbasis Android*. *Karmapati*. ISSN 2252-9063
- Widoyoko, E., 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfiani, T. F., & Suartini, K. (2009). *Strategi Pembelajaran Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). *IbM guru dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal*. *Jurnal Dedikasi*, 13.