

DAFTAR RUJUKAN

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.79>
- Aiken, L. (1985). *Three Coefficient for Analyzing The Reliability and Validity of Ratings*. Education and Psychological Measurement.
- Anastasi, A., & Urbina, U. (1997). *Psychological Testing*. New Jersey Prentice-Hall.Inc.
- Ariana, I. W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pemindah Tenaga Materi Gardan Berbasis Flash*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas* (Edisi 4). Pustaka Belajar.
- Branch. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. In *Pendidikan Teknik Mekatronika*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Danto, W., Wibowo, A. T., & Purnama, B. (2011). *Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker Teknik Informatika / Universitas Surabaya*. March 2016, 1–7.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Buku AR Online.
- Hery, A. S. I. K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Sub Pokok Bahasan Perakitan Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Augmented Reality*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kamiana, K. A. (2019). *Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Karisman, A., & Wulandari, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality di SMK Islamic Village pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Prosiding SeNTIK STI&K*, 3. <http://www.ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/sentik/article/view/2665>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>

- Oktari Permata Sari, N. K., Crisnapati, P. N., Antara Kesiman, M. W., & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah Dan Pura Goa Gaja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 11(2). <https://doi.org/10.23887/jptk.v11i2.4082>
- Rachman, A. (2018). *Panduan Lengkap Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Figure Extended*. Elmarkazi.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Sumantri, C. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Di SMK*. Universitas Sriwijaya Palembang.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV Jejak.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Utami, I. A. A., Resika Arthana, I. K. R., Mahendra Darmawiguna, I. G., & ... (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek untuk Pelajaran Kejuruan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/1119
- Wibawa, D. M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa SMK*. Universitas Pendidikan Ganesha.