

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F.Z dan Budihartanti, C. (2016). “*Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android*”. Jurnal teknik komputer AMIK BSI, 2(1), hlm. 122-131.
- Aghni, R. I. (2018). “*Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*”. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1. (hlm. 98-107).
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Atirah. (2021). “*Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Materi Ajar Sistem Pencernaan Untuk Kelas Xi Sman 8 Soppeng*”. Skripsi (Tidak Diterbitkan). MAKASSAR : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*. Dari: <https://www.bps.go.id/publication/2021/10/11/e03aca1e6ae93396ee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2020.html>
- Burhanudin, A. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem*”. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Carmigniani, J. (2011). “*Augmented reality technologies, systems and applications*”. *Multimed Tools Appl* (2011) 51:341–377. Springer Science+Business Media, LLC 2010.
- Chandrasegaran, L.A., Treagust, D., & Mocerino, M. (2007). “*The development of a two-tier multiple-choice diagnostic instrument for evaluating secondary school students ability to describe and explain chemical reaction using multiple levels of representation*”. *Chemistry Education Research and Practice*, Edisi 8 No. 3, (hlm. 293-307).
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang *sistem pendidikan nasional*.

- Falahudin, I. (2014). *“Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara (www.juliwi.com) Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, (hlm.104 – 117) ISSN: 2355-4118
- Ibda, F. (2015). *“Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget”*. Jurnal Intelektualita. Edisi 3 No. 1, 27-38
- Jayani, D. H. (2021). *“Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkatkan”* Dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>
- Jannah, R. (2009). *“Media Pembelajaran”*. Cetakan ke-1. Banjarmasin : Antasari Pers. ISBN: 979-17090-2.
- Jhon, W. S. (2009). *“Psikologi Pendidikan”*. Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika, hlm. 7.
- Mustaqim, I. (2016). *“Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran”*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, (hlm. 174). ISSN 2541-0652
- Mahnun, N. (2012). *“MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”*. : Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1
- Nugroho, A., Pramono, B. A. (2017). *“Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang”*. Jurnal Transformatika, Volume 14, Nomor 2, (hlm. 86-91).
- Nur, A. I. (2015). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Materi Ikatan Kimia”*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nurseto, T. (2011). *“Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1. (hlm. 19-34).
- Peraturan Pemerintah No. 47 tahun (2008) tentang *Pelaksanaan Wajib Belajar 9 Tahun*.
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang*

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9) - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>.

- Rahmatin, F. H. (2019). “*Taxonomy Analysis Of English Language Teaching (Elt) Media Used By Teachers At Sman 1 Gedangan*”. Tesis (Tidak Diterbitkan) Faculty Of Tarbiyah And Teacher Training, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rahmayu, M. (2016). “*Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode Waterfall*”. Jurnal Evolusi Volume 4 Nomor 2, evolusi.bsi.ac.id (hlm. 33-40). ISSN: 2338 – 8161
- Rohimat, S. (2021). “*Analisis Keefektifan Pembelajaran Kimia Secara Daring Di SMA Negeri 6 Kota Serang Pada Masa Pandemi Covid-19*”. Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Volume3 Nomor 2. (hlm.90-97)
- Safitri, L, et al. (2020). “*Analisis Pemahaman Konsep Makroskopik-Submikroskopik-Symbolik Menggunakan Pendekatan Submikroskopik Pada Materi Larutan Asam Basa*”. JCAE, Journal of Chemistry And Education, Vol. 4, No. 1, (hlm. 16-23).
- Saputra, E. (2021). “*Analisis Keefektifan Pembelajaran Kimia Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri Se Kecamatan Teluk Dalam*”. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Sugiyono. (2015). “*Metode Penelitian Pendidikan*”. Bandung : Alfabeta.
- Sukamto, R. A., Shalahudin, M. (2014). “*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*”. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukmawati, W. (2019). “*Analisis level makroskopis, mikroskopis dan simbolik mahasiswa dalam memahami elektrokimia*”. (hlm. 195-204). Jakarta: Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 5 (2).
- Tjahyadi, M. P., et al. (2014). “*Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*”. E-journal Teknik Informatika, Volume 4, No. 2, (hlm. 1-6). ISSN : 2301-8364
- Tofano, T. (2018). “*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*”. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2. (hlm.

103-114). E-ISSN 2549-4163

Xiao, C., Zhang L. (2014). *“Implementation of Mobile Augmented Reality Based on Vuforia and Rawajali”*. School of Information Science and Technology, Jiujiang University. (hlm. 912-915).

Wahyono, T. (2009). *“25 Model Analisis Statistik dengan SPSS 17”*; Gramedia. Jakarta

Wardani, S. (2015). *“Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak”*. Jurnal Teknologi, Volume 8 Nomor 2, (hlm. 104-111).

