

DAFTAR PUSTAKA

- Afissunani, A., Saleh, A., & Assidiqi, M. H. (2014). Multi marker augmented reality untuk aplikasi magic book. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 122–132. <https://eltek.polinema.ac.id/index.php/eltek/article/view/10>
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbang*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- Ahdan, Syaiful, Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media for Basic Techniques of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*. 8(3), 221–236.
- Amir, I. (2017). Pengembangan Buku Ajar dan *Augmented Reality* (AR) pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas. Tesis Universitas Negeri Makassar
- Antriyanti, F. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–10. <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/771/jbptunikompp-gdl-fitriantri-38506-10-20.unik-a.pdf>
- Arya Sudarmayana, I.G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245>
- Asrianti, A. (2022). Pengembangan Handout Berbasis Augmented Reality Pada Materi Gerak Lurus. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/34007-Full_Text.pdf
- Bagus Harry Agatha P. I Gst, ., I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M. ., & . U. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(3), 247. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i3.12058>
- Bellariksa Suliyono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Pada Dimensi Tiga Di SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://jurnal.pmat.uniba->

bpn.ac.id

- BOZYER, Z. (2015). Augmented Reality in Sports: Today and Tomorrow. *International Journal of Science Culture and Sport*, 3(12), 314–325. <https://doi.org/10.14486/ijscs392>
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(3), 266–274.
- Candra, J. (2021). *Pencak Silat*. CV BUDI UTAMA. <https://repository.ubharajaya.ac.id/8730/>
- Dedynggogo, Mohammad, & Affan, M. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1(2), 45–60. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/6351>
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Diana, F., Sukendro, & Oktadinata, A. (2020). Panduan Pencak Silat Seni Tunggal. In M. P. Iwan Budi Setiawan (Ed.), *Salim Media Indonesia*. Penerbit Salim Media Indonesia. [https://repository.unja.ac.id/14836/1/PANDUAN PENCAK SILAT%3B Seni Tunggal.pdf](https://repository.unja.ac.id/14836/1/PANDUAN%20PENCAK%20SILAT%3B%20Seni%20Tunggal.pdf)
- Gaspersz, V. 2006. ISO 9001: 2000 And Continual Quality Improvement (Terjemahan Oleh Agustinus Purwanta). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hala, Y., Saenab. S & Kasim. S. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik pada Konsep Ekosistem Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of EST*, 1 (3), 85-96.
- Hanafi, M. R. (2021). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*. https://node2.123dok.com/dt03pdf/123dok/000/468/468698.pdf.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=aa5vJ7sqx6H8Hq4u%2F20220213%2F%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20220213T011439Z&X-Amz-SignedHeaders=host&
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>

- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 182–192. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/35648/18775>
- Ihsan, N. (2018). *Buku Ajar Pembelajaran Pencak Silat* (Ed. 1—Cet., Vol. 1, Issue 1). PT RajaGrafindo Persada. [http://repository.unp.ac.id/21907/1/Pembelajaran Pencak Silat 1.pdf](http://repository.unp.ac.id/21907/1/Pembelajaran%20Pencak%20Silat%201.pdf)
- Indonesia, U.-U. R., & 2002, N. 18 T. (2019). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman SmartPhone Menggunakan SDK Android Dan Hacking Android* (Ed. 1 Cet.). Graha Ilmu.
- Junarso, Sulistyarini, & Supriadi. (2018). Studi Pelaksanaan Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–11.
- Kriswanto, E. S. (2015). Pencak Silaat. In *PUSTAKABARUPRESS*. PT. PUSTAKA BARU. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132308480/penelitian/pencak-silat-upload.pdf>
- Kusuma, G. T. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality (Studi Kasus : Tk Ceria Asih Singaraja)*.
- Kusuma, I. W. W. N., Putra, I. G. J. E., & Nirmala, B. P. W. (2021). GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 78–87. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31988/17697>
- Loia, V., & Orciuoli, F. (2019). ICTs for exercise and sport science: Focus on augmented reality. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(5), 1740–1747. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.s5254>
- Lubis, J., & Wardoyo, H. (2014). *Pencak silat : Edisi kedua* (Cet. 1). Depok Raja Grafindo Persada.
- Lumettu, A., & Runtuwene, T. L. (2020). Pengembangan Keterampilan *Academic English Writing* Mahasiswa Semester IV Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Manado Melalui Metode Penerjemahan. *Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 1, 23–33.

- Mahendra, I. G. J. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1, 1–23. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/287
- Muhtar, T. (2018). *Pencak Silat*. UPI Sumedang Press. https://books.google.co.id/books?id=vGvoDwAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Narulita, A., Fajar, C. M., Riesma, R. S. N., Rahman, J. B., Aditiany, S., & Dipura, D. S. (2019). Sosialisasi Citra Baru Pencak Silat Sebagai Soft Power Indonesia Kepada Siswa SMP Negeri 2 Kota Bandung. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2013–2015. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/73267580/pdf-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1643211491&Signature=SWzDCM4jt9JgRM3C5cPcOg4f5tGXq~5mMI4pnIk8AA0NNYxyv~ApvvFVSt3K9SXqdsFHTKsq3~KNeZ8eVmk08qlBIBXwLYuR4UrDLgtkpcP51KgWqVgRO7u-whvgAQEUlauwuYJae0~JerHS3m~P2nGy>
- Natha, G. T. W., E. (2018). *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Legenda Asal Mula Selat Bali*. 7(1), 90–101. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/8786/8806>
- Notosoejitno. (1997). *Khazanah Pencak Silat* (Ed. 1). Sagung Seto.
- 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*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Pekerti, B. A. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran Ipa Tata Surya. *UNNES*, 8.5.2017.
- Pramiswari, A. A. I., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book dan Markerless Teknik Dasar Senam Lantai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI 2016)*, *Senapati*, 323–328. <https://adoc.tips/download/seminar-nasional-pendidikan-teknik-informatika-senapati.html?hash=1d6e27438740ccaead4dc01a9e99385&captcha=e11b67435f2401087597d765af719c18>
- Prawira, P. Y. A., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Pulaki dan Pura Melanting. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(2), 78–86. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9777/6201>
- Putra, P. A. M., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2017).

Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(3), 247.

Qomariyah, N., Mawarni, L., Adawiyah, R., & Ummiyah, S. Z. (2016). *Buku Panduan Pencak Silat untuk Pemula*. Man Bondowoso. https://www.academia.edu/39761014/Buku_Panduan_Pencak_Silat_untuk_Pemula

Safaat, N. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Penerbit Informatika.

Sanjani, D. A. P. P. P., Crisnapati, N., Wirawan, I. M. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Gedung Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis *Markerless Augmented Reality*. 4, 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/19787>

Sasongko, H. (2019). Performance Capturing Penchak Silat Movement As a Reference Study for Content Creators. *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 1(1), 125–135. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v1i1.5983>

Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.33365/tft.v1i1.860>

Sudarsana, K. N. ., Antara, P. ., & Dibia, I. . . (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158.

Sudiana, I. K., & Sepyanawati, N. L. P. (2017). *Keterampilan Dasar Pencak Silat* (Ed.1 Cet.1). PT RajaGrafindo Persada.

Sugianto. (2014). Implementasi Augmented Reality Pada Brosur Rental Mobil Cv Asmoro Jati Menggunakan Metode Marker. *Universitas Muhammadiyah Gersik*, 01, 1–7. <http://eprints.dinus.ac.id/13540/>

Sugiyono. (2016). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.

Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.

Syahputra, E & Rajagukguk, W. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa Smp. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. 12 (2).

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

- Triyanto, E. (2013). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226–238. <https://eprints.uns.ac.id/1754/1/187-346-1-SM.pdf>
- Turnip, T. N., Manurung, L. P., Tampubolon, M. H., & Sitanggang, R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Gedung Dengan Design and Build Mobile Application of Building Introduction Using Augmented Reality Technology With Marker-Based Method. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(3), 1–7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184498>
- Ulfayana. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Di Mts Negeri 2 Bulukumba. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 706. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12012/1/ULFAYANA.pdf>
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378>
- Wahid, N.I. (2022). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Media Pembelajaran Berbasis Magic Book. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 6(1), 1-13. <https://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/109>
- Whidi Harta, G. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk SMK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 182-192. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/35648>
- Wuartika P, I. M. E., Nyoman C, P., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2013). Augmented Reality Book Sistem Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-Kosali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 234–242. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9810/6233>
- Widyaningrum, R. 2013. Pengembangan Modul Berorientasi POE (Predict, Observe, Explain) Berwawasan Lingkungan pada Materi Pencemaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedukasi*, 6 (1).
- Widnyana, I. M., Sunarya, I. M. G., & Wirawan, I. M. A. (2015). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality Book* Pengenalan Kamera Foto Sebagai Penunjang Pembelajaran Fotografi Studi Kasus Kelas Xii- Multimedia SMK Negeri 1 Mas Ubud. 4, 1–7. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6516/4465>
- Wiryokusumo, I., & Mulyadi, U. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum* (ed. I,cet.1). Bina Aksara.

Yazid, A. 2011. Kevalidan, Kepraktisan dan Efek Potensial Suatu Bahan Ajar. Palembang: Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya.

Yudhastara, B. (2012). Teknologi *Augmented Reality* Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual. *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.

Yusuf T, Teori Belajar dalam Praktek (Cet. I; Makassar : Alauddin University Press, 2013), h.197-199.

