

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. . (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Undiksha.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (n.d.). *Instrumen Pengumpulan Data*. 1–20.
- Arikunto, & Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Caferina, M., & Sumarudin, A. (2018). Augmented Reality Penunjuk Arah Jalan. *JTT (Jurnal Teknologi Terapan)*, 1(1). <https://doi.org/10.31884/jtt.v1i1.36>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi Iteman dan Big*. Undiksha Pers.
- Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 2(1), 1–11.
- 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.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Ilhami, R. S., & Dino Rimanto. (2017). *Penilaian Kerja Karyawan Dengan Metode AHP dan Rating Scale*. Jurnal Optimasi Sistem Industri.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.3155>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kwuta, M. M. K., Nasar, A., & ... (2022). Kelayakan Dan Kepraktisan Modul Praktikum Tata Surya Menggunakan Paper Merge Cube Berbasis Augmented Reality. ... : *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 79–86. <http://e->

journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1840%0Ahttp://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/download/1840/1377

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- 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>
- Pt, N. L., Radha, S., & Suarjana, I. (2021). *Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual*. 26(2), 204–213.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Randi, A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sistem Tata Surya Berbasis Android*.
- Risanty, R. D., & Ade Sopiyan. (2017). *Pembuatan Aplikasi Kuisisioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) dengan Metode Polling*.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Saidin, N. F., Halim, N. D. A., & Yahaya, N. (2015). A review of research on augmented reality in education: Advantages and applications. *International Education Studies*, 13, 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Tegeh, & Kirna. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *IKA*, 2.
- Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2015). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.4.2.2014.6990>
- Wibawa, D. M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa SMK*. Universitas Pendidikan Ganesha.