

DAFTAR RUJUKAN

- Aloraini, S. (2022). The impact of technology integration on student learning: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 591-612.
- Anugrah, K. W., & Alfian, A. N. (2020). Augmented reality sebagai media pembelajaran komponen utama mesin mobil berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 5(1), 21-32.
- Ardiyanta, A. S. (2019). Desain Prototipe Media Pembelajaran Game Simulasi Sistem Air Conditioner (Ac) Mobil Untuk Siswa Smk Jurusan Otomotif. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 175-180. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1049>
- Automotive System (2014). How Distributorless Ignition System Works (DIS). (Online) <https://youtu.be/FpGGpgSEU94?si=uCC65rYg6ErDK2Rv> [Diakses pada 18 April 2025].
- Automotive System (2013). How Electronic Ignition System Works. (Online) https://youtu.be/QYx8J_5l5wY?si=zmQDTwPIBolmDpwN [Diakses pada 17 April 2025].
- Automotive System (2022). How Ignition System Works | Explained with Animation, Wiring Diagram, and Parts Overview. (Online) <https://youtu.be/TqQE0xkCJ8c?si=lZ7jQm955Y7R5-XG> [Diakses pada 19 April 2025].
- Azuma, R. T., Bailiot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & MacIntyre, B. (2019). Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 39(1), 12-23.
- Dwipa, K. A., Elisa, E., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Pada Materi Sistem Pengereman Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan: Development of WEB-Based Interactive Learning Media on Braking System Material to Increase Student Motivation in Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 11(2), 160-167. <https://doi.org/10.23887/jptm.v11i2.63929>
- Ermawan, T. D. (2022). Perancangan Augmented Reality Bidang Otomotif Untuk Siswa SMK Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Teknika*, 11(2), 129-137. <https://doi.org/10.34148/teknika.v11i2.479>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan media belajar komik terhadap motivasi belajar siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>

- General Motors. (2024). Pengembangan dan Implementasi Sistem Pengapian Generasi Berikutnya. *GM Technical Journal*.
- Ibanez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality untuk pembelajaran STEM: Tinjauan sistematis. *Computers & Education*, 123, 109-123.
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Nugroho, A., Suryadi, D., & Kurniawan, R. (2021). Implementation of digital-based learning in automotive engineering education. *Journal of Technical Education*, 6(2), 78-92.
- Pardomuan, G. N. (2022). Penerapan Sistem Tugas dan Evaluasi (situasi) Sebagai Media Pembelajaran Daring Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani. KARIWARI SMART: *Journal of Education Based on Local Wisdom*, 2(2), 88-102. <https://doi.org/10.53491/kariwarismart.v2i2.294>
- Prasetya, M. A., Dara, M. A. D. W., & Helilintar, R. (2024, July). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Sepeda Motor untuk Siswa SMK Berbasis Mobile Menggunakan Unity. In Prosiding SEMNAS INOTEK (*Seminar Nasional Inovasi Teknologi*) (Vol. 8, No. 1, pp. 456-463). <https://doi.org/10.29407/inotek.v8i1.4964>
- Pratiwi, N. L. P. (2024). Pengembangan Media Monopoli Etnomatematika Upakara Bali Berbasis Augmented Reality Pada Materi Geometri Di Kelas Ii Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Primayudi, I. B. K. K., Dewi, L. J. E., & Dantes, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Kemudi Dan Power Steering Menggunakan Autoplay Media Studio. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 6(3), 135-144.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Rahmawati, D., & Hadi, S. (2022). Effectiveness of augmented reality-based learning media in vocational education. *Journal of Vocational Education Studies*, 5(2), 134-146.
- SAE International. (2022). Optimasi Sistem Pengapian untuk Mesin Pembakaran Modern. *SAE Technical Papers*.

- Sari, D. P., Kusumawati, L., & Prasetyo, Z. K. (2021). Implementation of augmented reality in automotive learning. *International Journal of Educational Research & Technology*, 12(1), 45-55.
- Seviana, R., Rosyida, F., & Atmoko, R. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198-208.
- Sugiyanto, T., Wahyudi, D., & Prasetyo, A. (2022). The role of classroom management in enhancing student learning outcomes. *Educational Management Journal*, 8(1), 22-35.
- Supriadi, S., Wildan, W., Siahaan, J., Muntari, M., & Haris, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Melatih Model Mental Siswa SMA di Daerah Geopark Rinjani. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 8-14.
- Taukhid, A., Astuti, R., & Purnamasari, A. I. (2023). Implementasi Augmented reality Sebagai Media Belajar Alat-Alat Otomotif. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 239-249.
- The Automotives By M-KAT (2018). Capacitor Discharge Ignition System : CDI system | Working Animaton | Circuit. (Online) <https://youtu.be/ddtn9iGBmBY?si=LZe2p0-aRiFmw9P0> [Diakses pada 15 April 2025].
- Utomo, E. B. (2019) Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Kompetensi Sistem Pengapian Elektronik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKR SMKN 2 Jiwan. *JVTO Jurnal Vokasi Teknik Otomotif*, 1(1), 111.
- Wijaya, M. B. R., & Anshorulloh, A. R. R. (2024). Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Augmented Reality (AR) Terhadap Penguasaan Capaian Kompetensi Sistem Starter Untuk Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 481-493.