

DAFTAR RUJUKAN

- Agnes Irene Silitonga, P. H. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 101-126.
- Akbar, R., & Efrizon. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10637-10647.
- Alfaridzi, M. (2021). PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI
- MAditia, R., & Artikel, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Andrej Vidak, I. M. (2023). *Augmented Reality* Technology in Teaching about Physics: A systematic review of opportunities and challenges. *European Journal of Physics*, 1-35.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis *Augmented Reality*. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Cindi Aliyanti, I. W. (2025). *Development of Contextual Based Augmented Reality Science Learning Media to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 426-443.
- EDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DI SMKN 4 BANDUNG. *Skripsi*, 26-35.
- Febyola, C., & Aswardi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 50-55.

- Hadju, S. Y., Novian, D., Arafat, M. Y., & Dwinanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Informatika. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 37–49. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.21860>
- Hafidz, R. A., Sumardi, K., & Komaro, M. (2019). Desain Dan Pembuatan Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Dan Instalasi Tata Udara. *Journal of Mechanical Engineering Education*.
- Harahap, R. (2024). Retrieved Juni 17, 2024, from <https://jhontraktor.com:https://jhontraktor.co/mengenal-sistem-tata-udara-hvac-d-gedung-bertingkat/>
- Haryanti, S. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Kurniawan, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AR “*AUGMENTED REALITY*” PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS 6 SD. *JPGSD*, 10(6), 1401-1414.
- Molina, G., & Thamrin, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komponen Elektronika Berbasis *Augmented Reality*. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(4), 20. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4.114206>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Okpatrioka. (2023). Research And *Development* (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506~516.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rokhmad Slamet, S. W. (2022). VALIDITAS DAN RELIABILITAS TERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KERJA. *Jurnal Manajemen & Bisnis Aliansi*, 51 - 58.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- SISDIKNAS. (2003). *Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Sitinjak, B. A., Mahatmanti, A. D., Natalia, D., Putri, A., & Majidiah, K. Z. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Hewan Menggunakan Univity dan Vuforia. *December*, 0–10.
- Sofyan, M. A. H., & Dewantari, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus : SMP Negeri 1 Kota Mojokerto). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2), 13981–13989.
- Sri Yamtinah, E. S. (2023). *Augmented Reality* learning media based on tetrahedral chemical representation: How effective in learning process? *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 1-16.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>

