

DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, B. (2015). *“Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dani Jatmiko. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sebumenggalan Purworejo*. 1–141.
- Fitri Antriyanti. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Frannita, E. L. (2015). *Pengembangan dan Analisis Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality untuk Platform Android Di SMK YPKK 1 Sleman*.
- Harsadi, P. (2016). Animasi. *Bahan Ajar Kurikulum 2013*, (April), 1–77.
- Herawati, P. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia, Vol. 3 No.*, Hal. 168-172.
- Ilmawan Mustaqim, N. K. (2017). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 14(2)*. Retrieved from (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/716>)
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora, 6(2)*, 240–248.
- Lazuardy, S. (2012, May 2). *Masa Lalu, Kini, dan Masa Depan Teknologi 'Augmented Reality'*. Dipetik February 8, 2019, dari Kompas.com: (<https://tekno.kompas.com/read/2012/05/02/00265964/masa.lalu.kini.dan.masa.depan.teknologi.augmented.reality>)
- Lisiswanti, R., Saputra, O., Windarti, I., & Anatomi. (2015). *Peranan Media dalam Pembelajaran*. 102–105.
- Mahendra, I. K. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi untuk Pembelajaran Perakitan Komputer dan Instalasi Sistem Operasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 3*.

- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar*, v(1), 1–24. Retrieved from (<http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/107/103>)
- Novianto, A. (2017). *Komputer dan Jaringan Dasar untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru.
- Peraturan Pemerintah RI No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII pasal 42 ayat 1 dan 2
- Rahmaibu, F. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*.
- Rendra Permana. (2017). *Pengembangan dan Analisis Kelayakan Game Pengenalan Periperal Komputer Berbasis Desktop sebagai Sarana Pembelajaran Perakitan Komputer Dasar Siswa Kelas X SMK N 2 Yogyakarta*. Retrieved from <http://www.albayan.ae>
- Riyana, R. S. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Utami, I. A. A. (2015). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.
- Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Tahun 2005 pasal 96 ayat 2.