

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2019). Visualizing The Stage Of The Educational Research Methodology Into Animation Infographics For Vocational Students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 9, Nomor 3 (Hlm. 318-328).
- Anggraini, Y., & Sunaryantiningsih, I. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pengukuran Listrik Berbasis “*Augmented Reality*” pada Mahasiswa Teknik Elektro UNIPMA. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, Volume 3 Nomor 1, (hlm. 37-41).
- Aoun, J.E. 2017. Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence. US: MIT Press.
- Ardhianto, Eka. dkk. 2012. *Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan *Blender*. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*. Volume 17, Nomor 2, (Hlm. 107-117).
- Arief, Ulfah Mediaty., dkk. 2019. Membuat Game *Augmented Reality*(AR) dengan *Unity 3D*. Yogyakarta : ANDI.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Budiyono, dkk. 2009. Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 3. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Candiasa, I Made. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Undiksha Press
- Djohar, A. 2007. Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Pedagogiana Press. (Hlm. 1285-1300).
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, Volume 1 Nomor 4, (hlm. 104-117).
- Hanafi, I. 2012. Re-orientasi Keterampilan Kerja Lulusan Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 2, Nomor 1, (hlm. 107-115).
- Harsadi, P. (2016). Animasi. Bahan Ajar Kurikulum 2013, (April), 1–77.
- Hendratman, Hendi. 2017. The Magic Of *Blender* 3d Modeling. Bandung :Informatika Bandung.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). Educational Technology a Primer for the 21st Century. Singapore : Springer
- Kamiana, A. 2019. Pengembangan *Augmented Reality* Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis *Android*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa*

- Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 8, Nomor 2*, (hlm. 165-171).
- Kharisma, R. S. dkk. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, Volume 16, (hlm. 42-47).
- Khuzaini, N & Santosa, R. H. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1, (hlm. 88-99).
- Luzar, L. C. (2010). Kreasi Cetak Sablon Mudah dan Berkualitas Tinggi pada Kaos. *Humaniora, Volume 1, nomor 2*, (hlm. 778-791).
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar, volume 1, (hlm. 1– 24).
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. 2017. Pengembangan Media Edukatif Berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, Volume 6, Nomor 2, (hlm. 98–107).
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 13, Nomor 2, (hlm. 174-183).
- Mustaqim, I., Kurniawan, N. 2017. Pengembangan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Volume 14, Nomor 2, (hlm. 136-144).
- Nurkancanadan Sunartana. 1992. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional.
- Riyana, R. S. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Saputra, I. K. H.A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis *Augmented Reality* Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan pada Sub Pokok Bahasan Perakitan Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 2, Nomor 2, (hlm. 488-499).
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, Volume 6, Nomor 2, (hlm. 153–162).
- Silver, L. 2019. "Smartphone Ownership Is Growing Rapidly Around The World, But Not Always Equality". Tersedia pada <https://www.pewresearch.org/global/2019/02/05/smartphone-ownership-is-growing-rapidly-around-the-world-but-not-always-equally/> (diakses tanggal 21 Februari 2020).
- Susilana, R., Riyana, C. 2009. Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, I M. & Kirna, I. M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- 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), Volume 4 Nomor 5.
- Verawadina, U, dkk. 2019. "Kurikulum Pendidikan Vokasi Pada Era Revolusi 4.0". Jurnal Pendidika, Volume 20, Nomor 1, (hlm.82-90).
- Wibawanto, Wandah. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widnyana, I Made. 2015. Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Book Pengenalan Kamera Foto Sebagai Penunjang Pembelajaran Fotografi Studi Kasus Kelas XII-Multimedia SMK Negeri 1 Mas Ubud. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 4 Nomor 4.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group