

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(1), 188–200. Diakses dari <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arpan, M. (2018). *Need Assesment Penerapan Media Pembelajaran Pengelanaan Hardware Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, Volume 16, Nomor 1 (hlm 48-56).
- Amalia, E.L., & H. Suryani, D., (2019). Augmented Reality Untuk Sistem Pernafasan Pada Manusia. *SMARTICS Journal*, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 55-59). <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3390>.
- Andriyadi, A. (2011). *Augmented Reality With ARToolkit*. Bandar Lampung: Augmented Reality Team.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Brahmana, R. K. & Brahmana, R. (2013). What Factors Drive Job Seekers Attitude in Using E Recruitment?. *The South East Asian Journal of Management*. Vol 7 (2), pp. 1-12.
- Candiasa, I M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press

- Candra. dkk (2014), Perancangan Sistem Interaksi Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Sampul Media Promosi Cetak, Jurnal Teknologi Informasi ISSN : 1907 – 2430, volume 6, Nomor 18, Nopember 2011
- Hake, R.R. (1999). Analyze Change/Gain Score American Educational Research Methodology. Tersedia: <http://list.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&1=aera-d&P=RG855>.
- Ismawati, E. (2015). Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Milgram, Paul dan Fumio Kishino. “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays”. IEICE Transactions on Information Systems. 1994.
- 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).
- Nurkencana, W. & Sunartana. (1992). Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 28 Januari 2010. Jakarta: Pemerintah Pusat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan. 16 Mei 2005. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Rahmat. Hidayat, Dede (2011). Psikologi Kepribadian Dalam Konseling. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Ramdhan. K. R., Nurhasanah. Y. I., dan Utoro. R. K., (2017) Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. Jurnal Teknil Informatika dan Sistem Informasi, 3(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.687>
- Riyana, R. S. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima
- Royanti, Ika Nur, & Amalia, Umi. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Di SMP Negeri 1 Buruan. IC-Tech, Volume XIV Nomor 2 (hlm. 54-58)
- Ronald T. A., (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Roedavan, Rickman. (2014). Unity Tutorial Game Engine. Penerbit Informatika. Bandung.
- 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 02 Maret 2021).
- Situmorang, M., Sinaga, M., and Juniar, A., (2006), Efektifitas Inovasi Pembelajaran Sain Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia AnalitikII, Jurnal Penelitian
Bidang Pendidikan 13(1): 1-13

Sugiyono. (2011). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suharso, Aries, & Muhaimin, M. (2016). Media Belajar Kerangka Manusia 3D
Berbasis *Magicbook* Augmented Reality (AR). UNSIKA Syntax
Jurnal Infomatika, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 1-15)

Susilana, R., Riyana, C. 2009. Media pembelajaran: hakikat, pengembangan,
pemanfaatan, dan penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.

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.

