

DAFTAR RUJUKAN

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352.
- Activities in Taiwan’s Elementary School from the Perspective of Sustainable Development. *Sustainability*, 13, 6283.
- Alkhattabi, M. (2017). Augmented Reality as E-learning Tool in Primary Schools’ Education: Barriers to Teachers’ Adoption. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 12(02), Art. 02.
- Amelisa Friwati. 2017. “Perancangan dan Pembuatan CD Interaktif Berbasis Macromedia MX Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X Teknik Audio Video Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Padang Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi. Padang: UPI YPTK
- Anugrah Sandy dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tuntunan Sholat Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Berbasis Android. Program Studi Teknik Informatika, Vol 12 No.2 Halaman 1044-1055
- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Atmaja, N. J. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android. *Prosiding Semnastek*, Art. 0.
- Blyznyuk, T. (2018). Formation of Teachers’ Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), Art. 1.
- Brian Anugrah Pekerti. 2017. “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya”. Skripsi. Semarang: UNES
- Dedi Junaidi. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 28. Halaman 2-18
- Eko Prasetya. 2017. “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Android kelas X jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan SMKN 6 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017”. Skripsi. Padang: UPI YPTK

- Ghofur, Abd., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 1.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Cipta.
- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(2), 1.
- Kairu, C. (2021). Augmented Reality and Its Influence on Cognitive Thinking in Learning. *American Journal of Educational Research*, 9(8), Art. 8.
- Menrisal, M., & Utami, N. R. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia " Yptk" Padang*, 1-11.
- Menrisal, menrisal, and Indra Wijaya. "Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality (AR)." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 10.1 (2022): 119-127
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 10.
- Nur Fadillah. 2020. "Perancangan Dan Pembuatan Media pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik Kelas X Di Smk N 1 Padang Semester genap Tahun Ajaran 2019/2020". Skripsi. Padang: UPI YPTK
- Nurhayati, N., Yunus, Y. ., & Juwita, A. I. . (2021). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK&Quot; PADANG*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.35134/jpti.v8i1.38>
- Purwanto Ngalim. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putri Rindayu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Eko Sistem Untuk Belajar Biologi SMA. Di akses 13 juli 2021, dari <http://repository.unej.ac.id>
- Quintero, J., Baldiris, S., Rubira, R., Cerón, J., & Velez, G. (2019). Augmented Reality in Educational Inclusion. A Systematic Review on the Last Decade. *Frontiers in Psychology*, 10, 1835.
- Rena Anggita Putri. 2018. *Administrasi Infrastruktur*. Surakarta: Mediatama

- Rizki Mauludin dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, Vol. 3 No. 2 Halaman 117-123
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. 2019 *Administrasi Infrastruktur Jaringan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syuhadah Rahmat. 2018. “Implementasi Augmented Reality pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana dan Prasarana Olahraga Berbasis Android”. Skripsi. Medan: US
- TM Zaini. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, Vol 13 No. 2 Halaman 169-179.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Wahyuni Ilham. 2018. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Kimia Dasar Di Jurusan Pendidikan Matematika IAIN Bukittinggi. Di akses 13 juli 2021, dari <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>