

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, Ade Surahman. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)
- Al, Molenda Et dan Pakpahan, Andrew Fernando. (2020 : 7). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- 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
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). *Augmented Reality* sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika
- Ardiyana, dkk (2018). Contribution of Assisted Inquiry Model of E-Module to Students Science Process Skills. Jurnal of Innovative Science Education
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaa Azhar, Arsyad. (2015). Media Pembelajaran: Jakarta. Pt RajaGrafindo Persada tannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile *Augmented Reality* Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)
- Arsyad Azhar, (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers
- Buku Saku Kurikulum Merdeka. (2021). Buku Panduan Guru Informatika Kelas X. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Choimaidi dan Salamah. (2018:10). Pengetahuan Pendidikan. Jakarta : PT Gramedia
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung : Satu Nusa. Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis
- Dedi Junaidi. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 28. Halaman 2-18
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Cipta.

- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*,
- Jubilee.(2015).*MengenalDasar-DasarPemogramanAndroid*.Jakarta. PT.Elex Media Komputindo
- Kozma dan Pakpahan,Andrew Fernando. (2020 : 2). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis
- Kustandi dan Sutjipto (2011: 7). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Levie & Lentz, Rudy dan Hisbiyatul (2017). *Media Pembelajaran Jember* : CV.Pustaka Abadi
- 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.
- Nazarudin Safaat. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Pujawan, (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Penelitian*. Tidak Diterbitkan.
- 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
- 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
- Saidina Hamzah, Deny Kurniadi (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Berbasis *Augmented Reality (AR)* pada *Platform Android*
- Salbino, S.(2015). *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Jakarta: KunciKom
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1):80- 90.

- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D) . Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2012). Mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia (Online). Diakses dari staff.uny.ac.id/...suryaman.../bahan-ajar-bi-smk-rsbi-2...
- TM Zaini. (2013). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran. Jurnal Informatika, Vol 13 No. 2 Halaman 169-179
- Undang-Undang No 20 .(2003). Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2.