

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Fajar Ramadhan, dkk. 2021. aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran bagi siswa tingkat SMK.
- Agustin, dkk. 2019. Seni dan Budaya. Malang: Ellunar Pulisher
- Amirullah dan Hadinata. 2017. Pembelajaran Mobile. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Anugrah Sandy dkk. 2017. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tuntunan Sholat Madrasah Ibtidaiah Nurul Hidayah Berbasis Android. Program Studi Teknik Informatika, Vol 12 No.2 Halaman 1044-1055
- A Permadi - Jurnal Seni Rupa, 2015. Diakses online pada tanggal 31 Oktober 2022 pada <https://ojs.unm.ac.id/semmaslemlit/article/download/8260/4771>
- Apriliyana, Megawati & Sunu Kuntjoro. 2017. Validitas Media pembelajaran E – Learning Berbantuan Edmodo Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah Peserta Didik kelas X SMA/MA: BioEducational Journal
- Ardiyana, dkk. 2018. Contribution of Assisted Inquiry Model of E-module to students science process skill: Journal of Innovative science education
- Arifianto, Teguh. 2011. Android. Yogyakarta: Media
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asmiatun, Siti. 2020. Penerapan Teknologi Augmented Reality dan GPS Trackig untuk jalan rusak. Yogyakarta: Deepublish
- Buku Saku Kurikulum Merdeka. 2021. Buku Panduan Guru Seni Budaya Kelas X. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Cepy riyana – Buku Media Pembelajaran, 2012. Diakses online pada tanggal 20 Agustus 2024 pada link: <https://books.google.co.id/>
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa
- 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.

- Feby Zulham Adami, Cahyani Budihartanti. 2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android
- 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,
- Hermawan. 2011. Android. Jakarta: Andi Offset
- H, Safaat. 2012. Sistem android. Bandung: Satu Nusa
- Ismanto. 2017. Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. Pekanbaru. Jurnal Untukmu Negeri vol.1 no 1
- Jubilee.2015.Mengenal Dasar-Dasar Pemograman Android. Jakarta. PT.Elex Media Komputindo
- Kasman, Akhmad dharma. 2016. Aplikasi Sistem Android. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kozma dan Pakpahan,Andrew Fernando. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Levie & Lentz, Rudy dan Hisbiyatul 2017. Media Pembelajaran Jember : CV.Pustaka Abadi
- Menrisal, M., & Wijaya, I. 2022. Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis Augmented Reality (AR).
- Nazaruddin. 2014. Karakteristik Android. Jakarta: Media Indonesia
- Nazarudin Safaat. 2015. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Penerbit Informatika.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak.
- Purwanto, Ngalim. 2011. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalim. 2011. Psikologi Pendidikan, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Putri Rindayu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Eko Sistem Untuk Belajar Biologi SMA
- Rohani. 2018. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Salbino, S. 2015. Buku pintar gadget android untuk pemula. Jakarta: KunciKom
- Septiana Listyarini. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality.
- 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...
- Sutabri, Tata. 2012. Pengembangan Android. Jakarta: Andi Offset
- Suyomukti. 2015. Teori – Teori Pendidikan. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- TM Zaini. 2013. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. Jurnal Informatika, Vol 13 No. 2 Halaman 169-179
- Triani Febrianti. 2023. Peramcamgam dan Pembuatan media pembelajaran seni budaya berbasis augmented reality. skripsi. UPI YPTK
- Undang-Undang No 20 . 2003. Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2.
- Yudhistira – Urutan perkembangan Android dari Tahun ke Tahun. 2021. Diakses online pada tanggal 27 juli 2024. Pada link: <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>
- Zebua, dkk. 2020. Aplikasi Blender. Yogyakarta: Deepublish.