

DAFTAR RUJUKAN

- Allen, Grant. 2021. *Android for Absolute Beginners*. New York: Apress
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Armilia Riza & Handayani. 2014. Pengembangan Handout Pengajaran Writing Ii Berbasis Process Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. STKIP PGRI Sumbar.
- Anggi Sukamto. 2017. Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. Di akses pada 14 November 2020, dari <https://www.researchgate.net>
- 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
- Arief S,dkk. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Brian Anugrah Pekerti. 2012. “Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya”. Skripsi. Semarang: UNES
- H, Nazruddin Safaat. 2012. Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan Tablet PC Berbasis *Android*. Bandung : Informatika.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, S.E (2012). *Instructional Media And Technology For Learning*, 7th Edition. New jersey: Prentice Hall,Inc.
- Haller, M., Billinghamurst, M. & Thomas, B., 2007. Emerging technologies Of *Augmented Reality* interface and design. Idea group Inc.
- <http://www.android.com/about>. (2020, November 25). *Karakteristik Android*.
- Ismayani, Ani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Menrisal.,&Nadya Rizki Utami.(2019).Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Android* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi

Digital Kelas X SMK N 7 Kerinci. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol 6 No.1 Halaman 1-11.

- Marti, Ni Wayan.2010. Pemanfaatan Gui Dalam Pengembangan Perangkat Lunak Pengenalan Citra Wajah Manusia Menggunakan Metode Eigenfaces. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010). Diambil dari <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/download/1951/1726> (11 maret 2021)
- M, Ngalim. Purwanto. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nyarno. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan Dan Akses Internet Pada Smk Muh. 4 Boyolali. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013. Vol 2 No 1 ISSN: 2302-1136.
- Prayuda, Reza. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis *Augmented Reality* di SMK. Padang: UNP.
- Pranomo, Anang. 2019. Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman, dkk .2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, W. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sakinah. 2012. Hubungan Antara Kemandirian Belajar (Self Directed Learning) Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Esa Unggul. Jurnal Psikologi. Jakarta: Universitas Esa Unggul
- Sutrisno. 2019 Komputer dan Jaringan Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.

- Syaiful Ahdan Dkk. 2020. Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*. Lampung: Kelitbangan Lampung.
- Syuhadah Rahmat. 2018. “Implementasi *Augmented Reality* pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana dan Prasarana Olahraga”.
Jurnal Pendidikan.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukinah. 2010. Manajemen Strategik Implementasi Pendidikan Inklusif. Jurnal Pendidikan Khusus Vol.7 No.2.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Pembukaan.
- Undang-Undang No 20. (2003). Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2.
- Yusniwati dkk. 2004.”Pengaruh Konsentrasi Nutrisi Pada Budidaya Paprika Secara Hidroponik”. Jurnal Stigma. Volume XII, Nomor 2.
- Yuswanti. 2014. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4. ISSN : 2354-614X.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3077>.
- Yusniawati. 2011. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi TataS dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS. (tidak dipublikasikan).
- Zulpadrianto, Husna. 2015. *Pengembangan Modul Praktikum Bernuansa Kontekstual Pada Materi Eksperimen Fisika Di Stkip Pgri Sumatera Barat*. Pendidikan fisika, STKIP PGRI Sumatera Barat.