

DAFTAR RUJUKAN

- 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
- 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
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- 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
- 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
- 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. 2021. "Perancangan Dan Pembuatan Media pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XII TKJ2 Di SMK N 8 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021". Skripsi. Padang: UPI YPTK
- 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>
- 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.
- 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>