

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. *In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of contemporary Research*, Vol. 68.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arfizal Rio (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Hardware Komputer Menggunakan Augmented Reality untuk Matrikulasi di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer*. Skripsi IKIP PGRI Pontianak.
- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), 43-50.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2015). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Budiyono. 2011. *Penilaian Hasil Belajar*. Surakarta: Program Pascasarjana, Sebelas Maret University Press.
- Darmawan, C. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Diao, Shih, P.-H.-J. (2019). Trends and Research Issues of Augmented reality Studies in Architectural and Civil Engineering Education—A Review of Academic Journal Publications. *Applied Sciences*, 9(9), 1840.
- Hermawan, M. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pokok Bahasan Bentuk Molekul Mata Pelajaran Kimia Di Sma*. Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Khomarudin, N. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *The journal of social and economics education (Edueksos)*, Vol.9, No.2.
- Kurniawan, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ar “Augmented Reality” Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar-JPGSD*, Volume 10. Nomor 06.
- Laily Riska Dewi, M. A. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik.

Jurnal IPF: Inovasi Pendidikan Fisika, Vol.09 No.03.

- Maulana, I., Suryani, N., & Asrowi, A. (2019). *Augmented reality: solusi pembelajaran ipa di era revolusi industri 4.0. Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 19-26.
- Putu Suwardani, Ni. "Quo Vadis" *Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat*. Bali: UNHI Press, 2020.
- Riduwan (2016). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Satiti, K. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Seminar Nasional Multidisiplin*, Vol. 2, No. 1, pp. 99-105.
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis penggunaan metode marker tracking pada augmented reality alat musik tradisional jawa tengah. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(1), 295-304.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (1st ed). Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sulthon, M., Pujiastuti, P., & Retnawati, H. (2021). What is the teacher's challenge on the developing of learning media to increase critical thinking ability and the character. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 55-64.
- Sumarbini, S., & Hasanah, E. (2021). Penerapan Kurikulum Darurat Pada Masa Covid-19 Di SMK Muhammadiyah Semin, Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 9-18. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.1798>
- Sunaryantiningsih, Y. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pengukuran Listrik Berbasis Augmented reality pada Mahasiswa Teknik Elektro UNIPMA. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 3(1), 37-41.

- Tomi Listiawan, S. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.8, No.2.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyudi., S. A. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (CV BUDI UTAMA).
- Wirayudi Putu, I. N. (2019). *Augmented reality dalam multimedial pembelajaran*. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Vol 2.
- Yudi Darma, U. D. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 3 No.2
- Yunqiang Chen, Q. W. (2019). An overview of *augmented reality* technology. *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1237, No. 2, p. 022082.