

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Jurnal Educative : Journal of Educational Studies*, 3(1), 16-29. DOI : [10.30983/educative.v3i1.563](https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.563)
- Alizamar. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran : Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arlianty, W. N. (2017). An Analysis of Interest in Students Learning of Physical Chemistry Experiment using Scientific Approach. *International Journal of Science and Applied Science*. 1(2), 109-116. DOI: <https://doi.org/10.20961/ijscs.v1i2.5130>.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 71-90. DOI: <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi (GP Press Group).
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. DOI : <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur*, Banjarmasin : Laksita Indonesia.
- Cuiccio, C., & Husby-Slater, M. (2018). *Need assessment guidebook : Supporting the development of district and school needs assessments*, Washington : State Support Network.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Damayanti, D. (2014). SIHAPES (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) bagi Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 7 Semarang, *Edu Komputika Journal*, 1(4), 52-62,. DOI: <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v1i2.7803>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : Yrama Widya.

- Elisa, E. & Wiratmaja, I. G. (2019). Augmented Reality : Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Mahasiswa, *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(2), 73-81. DOI : <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i2.8124>.
- Elsap, D. S. (2018). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal (Studi Kasus di Bimbingan Belajar Aljabar). *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 13(2), 85-91. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um041v13i2p85-91>
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Muhammad, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1) : 32-41. DOI: 10.30865/mib.v4i1.1797.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran : Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Penerbit Samudra Biru.
- Fitrisia, R. & Janlinus, N. (2019). Komparasi Penggunaan Modul Cetak dengan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kreativitas Siswa, *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(2), 67-74. DOI: 10.24036/invotek.v19i2.307
- Fitriyah, I. J., Setiawan, A. M., Marsuki, M. F. (2020). Development of Augmented Reality Assisted Learning Media to Improve Concept Understanding of Chemical Bonding Topics, *Jurnal Pembelajaran Sains*, 4(2), 61-66. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um033v4i2p61-66>.
- Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Florida : Springer.
- Gaol, F. L. & Suzanna. (2021). Immersive Learning by Implementing Augmented Reality : Now and The Future. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 22-28. ISSN : 2541-4550.
- Gutiérrez, J. M., Mora, C., Añorbe-Díaz, B., & González-Marrero, A. (2017). Virtual Technologies Trends in Education. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(2), 469-486. DOI : <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00626a>.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan Edisi 5*. Jakarta : Erlangga.
- Lam, M. C., Tee, H. K., Nizam, S. S. M., Hashim, N. C., Suwadi, N. A., Tan, S. Y., Majid, N. A. A., Arshad, H., & Liew, S. Y. (2020). Interactive Augmented Reality with Natural Action for Chemistry Experiment Learning. *TEM Journal*, 9(1), 351-360. DOI: 10.18421/TEM91-48.
- Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.

- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(1), 1-5. <http://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>
- Mongilala, M. M., Tulenan, V., & Sugiarso, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 465–474. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27649>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48. DOI : <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nila, N. (2021). Implementasi Teori Kognitif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di Kelas 5. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(2), 47-50. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i2.825>
- Noval, M. S., & Rachmanto, A. D. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), 29-37. ISSN : 2087-2372.
- Nurindah & Kasman.(2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12. E-ISSN : 2655-9633. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Pangilinan, E., Lukas, S., & Mohan, V. (2019). *Creating Augmented & Virtual Realities : Theory & Practice for Next-Generation Spatial Computing*. United States of America : O'Reilly.
- Pebrianti, F. (2019). *Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana*, Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), Bengkulu 2019 ISBN No. 978-623-707438-0.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan, dan Tugas Mandiri)*. Semarang : UDINUS.
- Prasetya, I. G. A. S., Wirawan, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Permodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1), 96-105. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i1.9885>
- Prasetyo, R. A., Buntoro, G. A., & Setyawan, M. B. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Pengenalan Gedung Kampus Kepada Calon Mahasiswa Baru di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 3(2), 79-86. ISSN : 2614-0977.

- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Pratama, Y., Akhlis, I., & Linuwih, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran ARTS Berbasis Android pada Materi Tata Surya untuk SMP, *Unnes Physics Education Journal*, 9(1), 73-78. DOI: <https://doi.org/10.15294/upej.v9i1.38283>
- Putri, E. S., & Adicita, R. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Layanan Bimbingan Kelompok. *Philanthropy Journal of Psychology*, 2(2), 128-144. DOI : [10.26623/philanthropy.v2i2.1152](https://doi.org/10.26623/philanthropy.v2i2.1152)
- Putri, M. Z. D., Dafit, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT AL MADINAH DUMAI, *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2):180-192. DOI : <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1647>
- Rachmanto, A. D. & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan UNITY 3D. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), (29-31). ISSN: 2087-2372.
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality*, *Chemistry Education Review*, 3(2):152-162.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin : Antasari Press.
- Ranawijaya, A., Iryanti, E., & Ferdinanda. (2019). Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata, *Jurnal Resti*, 4(2), (260-267). DOI: <https://doi.org/10.29207/resti.v4i2.1653>
- Riduwan. (2014). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Penerbit Informatika : Bandung.
- Safar, Permadi, J., & Utomo, H. S. (2018). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Siklus Embrio Manusia Berbasis Android. *Jurnal Humaniora dan Teknologi*, 4(1), (7-12). ISSN: 2614-3682.
- Sari, A., Usman, A., & Handoko, D. (2022). Comparison Analysis of 3D Animation Rendering with Cycles Methods and Workbench in Blender. *International Journal of Data Science and Visualization*, 1(1), 21-28. DOI : [10.30596/ijds.v1i1.xxxx](https://doi.org/10.30596/ijds.v1i1.xxxx)
- Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, *Jurnal Formatif*, 6(1):35-43. DOI: <https://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>

- Suartama, K. (2016). *Produksi Media Sederhana*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, D. (2010). *Pendidikan Non Formal : Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat & Teori Pendukung, Serta Asas*. Bandung : Falah.
- Suharta, R. B., Septiarti, S. W., & Kusumawardani, E. (2020). School and Family Partnership : Informal Learning Context To Build Children Character. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2):189-198. DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.10>
- Sulfasyah & Arifin, J. (2016). Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja Arabiatul Adawiyah. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, 4(2):1-8. DOI: <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.506>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2):103-114. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Triarisanti, R., & Purnawarman, P. (2019). *Interest and Motivation on College Students' Language and Art Appreciation Learning Outcomes*. International Journal of Education, 11(2) : 130-115. DOI: 10.17509/ije.v11i2.14745
- Utama, R., Anriyani, N., & Hendrayana, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika SMA pada Materi Peluang. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(1), 9-14. DOI: <https://doi.org/10.37058/jp3m.v5i1.663>
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross Platform Aplikasi Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Kimia Struktur Molekul, *Jurnal Sistem dan Teknologi*, 5(3), 201-205.
- Wahyu, K. R., & Jalinas, J. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan Marker Terhadap Kemunculan Objek pada Aplikasi Augmented Reality. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016. Yogyakarta 2016. ISSN : 2302-3805
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*, Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya 4 Agustus 2020 ISBN No. 979-545-0270-1.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA).

Yuen, S. C., Yaoyuneyong, G. & Johnson. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119-140. DOI: 10.18785/jetde.0401.10.