

Daftar Pustaka

- Anderson, L. W., & David, R. K. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Bloom)* ter. Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 355-358.
- Beaumont, R. (2009). RESEARCH METHODS & EXPERIMENTAL DESIGN. *A set of notes suitable for seminar use*, 14.
- Benjamin, S. B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York. New York: Longmans, Green and Co.
- Brian, F. (2009). *Drawing Cartoons & Comics for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Dikdasmen. (2018, Juni). *Spektrum Keahlian SMK*. Diambil kembali dari psmk.kemdikbud.go.id:
<https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3818/spektrum-keahlian-smk-perdirjen-dikdasmen-no-06dd5kk2018-tanggal-7-juni-2018>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P., & Kouchak. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks. .
- Herawati Affandi, I. P. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Dinamika Partikel. 9-13.

- Hermawan, S. S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ilmawan, M. S., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Journal Edukasi Elektro*, 37.
- Jannah, S. N. (2018). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. *SARANA DAN PRASARANA PEMBELAJARAN SEBAGAI FAKTOR DETERMINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*, 63-70.
- Jatmika, B. (2010). *RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X*. Sukabumi: Yudhistira.
- Kishino, m., & Milgram. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *Information Systems*, hal. 1321–1329.
- Merisa. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19-14.
- Muhibbin, S. (2000). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, d. (2007, march 20). *LORI (Learning Objects Review Instrument)*. Diambil kembali dari <https://edoc.site/download/30aspek-penilaian-multimedia-pembelajaran-lori-pdf-free.html?reader=1>
- Nugraha, E. (2003). Skripsi pada Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UPI Bandung. *Upaya Meningkatkan*

Hasil Belajar Siswa pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.

- Oemar, H. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ryan, H. (2010). *Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide*. Birmingham, UK: Packt Publishing Ltd.
- Sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M., & Permana, J. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Suryabrata, S. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Susanto, R., & Sudira, P. (2016). Evaluasi Sarana dan Prasarana Praktik Teknik Kputer dan Jaringan di SMK Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pusaka.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- UU No.20. (2003). Jakarta.
- Wahono, R. S. (2006, june 21). *ASPEK DAN KRITERIA PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Diambil kembali dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>