

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyadi, A. (2011). *Augmented Reality with ARToolkit*. Bandar Lampung: *Augmented Reality Team*
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. (2008). *Laporan Pengembangan Model Bahan Ajar Paket A Tingkatan I*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan*. 59-72
- Hamdani, R., & Sumbawati, M. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika Unesa. *It-Edu: Jurnal Information Technology and Education*. 153-161
- Kamiana, K. A. Kesiman, M. W. A & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Karmapati*. hal. 165-171.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia*. 94-100
- Lyu, M. R. (2012). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad*. Final Project. The Chinese University of Hong Kong.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran . *JPTK*. 174-183.
- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (2020). *Dokumen Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Perdana, M. Y., Fitriasia, Y. & Putra Y. E. (2012) Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia pada Smartphone Android. *Jurnal Teknik Informatika*. 1-10.
- Piranti, L. & Mulyati, D. (2016). Pengembangan Buku Referensi Berbasis Multi Representasi dengan Pendekatan Konstektual pada Materi Kalor dan Termodinamika. *Prosiding SNIPS 2016*. hal. 496.

- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis *Augmented Reality* Pada Perangkat Android. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 64-73.
- Puslitbang APTIKA IKP Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N. K. O, Crisnapati, P. N. Kesiman, M. W. A, & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan Aplikasi *AR Book* Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *JPTK UNDHAKSHA*. 75-86.
- Setyosari, P. (2012) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Publisher.
- Vardani, E. N. (2021). *Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Kearifan Lokal Pandhalungan*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Wibowo, D.A. Poerwati, E. & Kunchayono. (2019). Pengembangan Buku *Enterdal* (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam) Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *HOLISTIKA*. 89-98.
- Zoebazary, M. I. (2017). *Orang Pandhalungan: Penganyam Kebudayaan di Tapal Kuda*. Jember: Paguyuban Pandhalungan Jember.