

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, T. & Muspiroh, N. (2013). Pengembangan modul pembelajaran berbasis sains, lingkungan, teknologi, masyarakat, dan islam (salingtemasis) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep ekosistem kelas X di SMA NU (Nadhatul Ulama) Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2 (2), 1-20.
- Aji, I.W. (2019). Pengembangan modul pembelajaran pembangkit tenaga listrik untuk mata kuliah pembangkit tenaga listrik di prodi pendidikan teknik elektro Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aleksandrova, M. (2018). *Augmented reality in education: The hottest EdTech trend 2018 and how to apply it to your business*. Diakses pada 27 Oktober 2019 dari <https://easternpeak.com/blog/augmented-reality-in-education-the-hottest-edtech-trend-2018-and-how-to-apply-it-to-your-business/>.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Basri, H. & Rusdiana, H.A. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran Edisi 2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, B. & Summers. M. (2014). Applying Dale's cone of experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *QScience Proceeding of Engineering Leaders Conference 2014*, USA.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penulisan modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Erisman, E. (2014). *Modul inspeksi instalasi energi baru terbarukan*. Jakarta: PPSDM KEBTKE.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1, 104-117.

- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5, 1-10.
- Haugstvedt & Krogstie. (2012). Mobile augmented reality for cultural heritage: A technology acceptance study. *Proceedings ISMAR 2012- 11th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2012*, Science and Technology Papers. 247-255.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ismail, et al. (2018). The effect of an augmented reality teaching kit on visualization, cognitive load, and teaching styles. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(2), 178-184.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode black box testing boundary value analysis (studi kasus: Kantor digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 45-48.
- Khuluqo, I.E. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustandi, S. (2013). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lee, W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-base instructional design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lengkong, H. N., et al. (2015). Perancangan petunjuk rute pada kendaraan pribadi menggunakan aplikasi mobile GIS berbasis android yang terintegrasi pada google maps. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, Unstrat*, 4(2), 18-25.
- Levski, Y. (-). *10 real world examples of AR marketing success*. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019 dari <https://appeal-vr.com/blog/10-augmented-reality-marketing-examples/>.
- Martono, K. T. (2011). Augmented reality sebagai metafora baru dalam teknologi interaksi manusia dan komputer. *Jurnal Sistem Komputer*, No 2, 60-64.
- Mukarom, Z. & Rusdiana, A. (2017). *Komunikasi dan teknologi informasi pendidikan: Filosofi, konsep, dan aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mulyono, K. M. & Fatta, H. A. (2012). Pembuatan game labirin dengan menggunakan Blender 3D. *Jurnal DASi, STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 12(2), 27-30.

- Mustaqim, I. & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro, UNY, 1(1)*, 36-48.
- Najib, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, A. & Pramono, B.A. (2017). Aplikasi mobile augmented reality berbasis vuforia dan unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika, 14(2)*, 86-91.
- Nurchahyo, W.E. (2018). Pengembangan media pembelajaran augmented reality untuk pengenalan komponen elektropneumatik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1)*, 19-35.
- Pemerintah Indonesia. (2011). *Keputusan Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Ketenagalistrikan, Energi Baru, Terbarukan dan Konservasi Energi Nomor: 125.K/61.04/Bde/2011 Tentang Pedoman Penulisan Modul Pembelajaran untuk Pendidikan dan Pelatihan Teknis Bidang Ketenagalistrikan, Energi Baru, Terbarukan dan Konservasi Energi*. Jakarta: Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Ketenagalistrikan, Energi Baru, Terbarukan dan Konservasi Energi.
- Pemerintah Indonesia. (2015). *Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2015 tentang Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 132. Jakarta: Presiden RI.
- Pemerintah Indonesia. (2010). *Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 3 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Jabatan Fungsional Widyaiswara dan Angka Kreditnya*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Pemerintah Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Nomor 13 Tahun 2016 Pasal 853 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 782. Jakarta: Kementerian ESDM.
- Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2009 tentang Ketenagalistrikan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 133. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa perangkat lunak: Pendekatan praktisi edisi 7*. Yogyakarta: Andi.

- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk pengembangan media dan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- PYMNTS. (2017). *Google bringing AR to all sorts of android devices*. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019 dari <https://www.pymnts.com/innovation/2017/google-brings-arvr-tech-to-android-devices/>
- Raajan, N.R. et al. (2014). A review on: Augmented reality technologies, systems, and applications. *Jurnal of Applied Sciences*, 14(14), 1485-1495.
- Rahadian, F. (2011). Sistem pengelolaan database siswa menggunakan pemrograman visual studio.net. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, 1, 1-14.
- Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik Penyusunan Modul*. Artikel Online Diakses pada tanggal 12 September 2019 17.50 WIB dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131569341/penelitian/teknik-penyusunan-modul.pdf>.
- Sadiman, A., et al. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Silvia, A.F., Harikman, E., & Muladi, Y. (2014). Rancang bangun akses kontrol pintu gerbang berbasis arduino dan android. *Jurnal Electrans, Universitas Pendidikan Indonesia*, 13(1), 1-10.
- Sinsuw, A. & Najoan, X. (2013). Prototipe aplikasi sistem informasi akademik pada perangkat android. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 2(5), 1-10.
- Suandi, A., Khasanah, F. N., & Retnoningsih, E. (2017). Pengujian sistem informasi e-commerce usaha gudang coklat menggunakan uji alpha dan beta. *Jurnal Informasi System for Educators and Professionals*, 2(1), 61-70.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan pembelajaran kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sunaedi, N. (2012). *Penggunaan berbagai media dalam upaya pencapaian yang efektif*. Diakses pada tanggal 8 September 2019 pukul 23.10 WIB dari http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197210242001121.BAGJA_WALUYA/MEDIA_PEMBEL.GEOGRAFI/Bahan_Ajar_Media_Pembelajaran.pdf.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2011). *Merancang program dan modul psikoedukasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suryanto, A., Kusumawati, D.A., & Sanhoury, M.H. (2018). Development of augmented reality technology-based learning media of lathe machines. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(1), 32-38.
- Tegeh, I.M. & Kirna, I.M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA, Universitas Pendidikan Ganesha*, 11(1), 12-26.
- Tejo, N. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8, 19-35.
- Warso, A. W. D. D. (2016). *Publikasi ilmiah: Pembuatan buku, modul, diktat, dan nilai angka kreditnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widodo, C. S. & Jasmadi. (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yektyastuti, R. & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, UNY*, 2(1), 88-99.