

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/370/279>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi*, 17(2), 107–117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341/16782>
- Bakri, F., Ambarwulan, D., & Muliwati, D. (2018). Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 4(2), 46–56. <https://doi.org/10.30870/gravity.v4i2.4032>
- Bela, P. Y. (2020). Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga. In *Google cendikia*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center* (Shapry\_Luk). CV. KAAFAH LEARNING CENTER.
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 188. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571/160#>
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 1414–1418. <https://doi.org/10.1177/1541931218621322>
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154.

- <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>
- Hardiyana, H., & Mahpud, M. (2017). Penerapan Model waterfall pada Program Aplikasi Pengolahan Nilai Siswa Online Pada SMP Islam Abaabiyl Tangerang. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14(1), 43–48.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris*, 8(2), 807–812.
- Herlina, L., & Iskandar, R. B. (2020). *IPA - Modul 4. Suhu dan Kalor*.
- Ikhsani, A. F. (2021). *Pengembangan Aplikasi Phartiction Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Ajar Fisika Materi Induksi Elektromagnetik untuk SMA*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Inabuy, V., Sutia, C., Maryana, O. F. T., Hardanie, B. D., & Lestari, S. H. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Jamzuri, J. (2016). Pembuatan Sistem Akuisisi Data Pengukur Suhu Menggunakan Labview Interface For Arduino ( LIFA ). *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 6(1), 25–29.
- Khristiani, Y. (2013). *Analisis Ragam dan Perubahan Konsepsi Kalor Siswa SMA Negeri 5 Malang*. Skripsi. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–67. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Martianingtyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran : Efektifkah? *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature

- Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15.  
<https://doi.org/10.24843/MITE.2021.v20i01.P02>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.  
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nova, R. A. (2019). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue* (Vol. 52, Nomor 1). Skripsi. Darussalam Banda Aceh : Universitas Islam Negeri (UIN) AR-Raniry Darussalam.
- Novita, A., & Harlina. (2019). Peranan dan Permasalahan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Thesis. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Nurhaedah, N. (2012). Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru di SDN Inpres Bira 2 Bontoa Makasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(2), 15.  
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1417>
- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 03(01), 171–187.  
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Nursyamsi, Sujiono, E. hadi, & Yani, A. (2018). Identifikasi Miskonsepsi Materi Fisika Suhu dan Kalor Menggunakan CRI ( Certainty of Response Index ) pada Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 8 Bulukumba. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 14(2), 44–54.
- Oktari, R. (2018). *Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone*. <https://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>
- Prasetio, F. B., & Wellem, T. (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Android Untuk Layanan Informasi Pariwisata. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 114–132.  
<https://doi.org/10.24246/itexplore.v1i2.2022.pp114-132>
- Pratiwi, A. (2021). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS SMP Al-Furqon Tahun 2019/2020. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(1), 47–59.  
<https://solidarity.iain-jember.ac.id/index.php/solid/article/view/9>
- Priyono, A., Hardyanto, W., & Akhlis, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran BARY (Board's Augmented Reality) pada Pokok Bahasan Elektrostatika. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*, 7(3), 66–74.  
<https://doi.org/10.15294/upej.v7i3.27679>
- Putra, B. R. (2021). *Pengaplikasian ISO/IEC 25010 untuk Mengevaluasi Website SMKN 1 Palangkaraya*.

- Putri, F. A., & Harahap, N. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android (Studi Kasus : Sekolah Menengah Atas). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1), 41–46. <https://doi.org/10.24014/coreit.v3i1.4400>
- Rohani, R., & Rasyid, K. I. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. VII(1), 96.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. (n.d.). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 24–31.
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Selvi, H. E., & Fingky, O. J. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SDN 015 Sungai Pinang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 54–61. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/604>
- Setiana, N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2834>
- Setiawan, R. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Powerpoint Berbasis Video untuk SMA Kelas X pada Hukum Newton*.
- Shopiyah, S. (2015). *Pengaruh Media Kuis Interaktif Berbantuan Komputer Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Konsep Suhu dan Kalor*.
- Siregar, L. H., Ermawita, & Putri, W. P. (2021). Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D Di Smk Swasta Teruna. *Jurnal Vinertek Institut Tapanuli Selatan*, 1(2), 5–10. <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/211>
- Supu, I., Usman, B., Basri, S., & Sunarmi, S. (2016). Pengaruh Suhu Terhadap Perpindahan Panas pada Material Yang Berbeda. *Jurnal Dinamika*, 07(1), 62–73. <https://journal.uncp.ac.id/index.php/dinamika/article/view/612/530>
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/174>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Toha, N. R. (2019). Analisis Suhu Ruangan dengan Campuran Serabut Batako. In *Universitas Medan Area*. Skripsi. Medan: Universitas Medan Area.
- Wasri, H. A., Hariyati, R., & Handayani, O. (2017). Fire Sensing System. *SUTET*, 7(2), 82–87. <https://doi.org/10.33322/sutet.v7i2.78>
- Wati, W., & Istiqomah, H. (2019). Game Edukasi Fisika Berbasis Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 162–167. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4341>
- Widiantika, M., Resika, I. K., & Saindra Santyadiputra, G. (2019). God Temple

- (Geographic of Dewata Temple): Aplikasi Persebaran Pura pada Perangkat Mobile Application Berbasis Crowdsourcing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(2), 166. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17759>
- Widiyanto, I. (2020). *Pengembangan Aplikasi PHARMENT Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Ajar Alat Ukur Fisika*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Winarsih, A., Nugroho, A., HP, S., Zajuri, M., & Suyanto, S. (2008). *Ipa Terpadu Untuk SMP/MTs Kelas VII* (Pardiyono, S. Lestariningsih, & A. NNA (ed.)).
- Zayyinah, Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2018). *Identifikasi Miskonsepsi Siswa SMP dengan Certainty of Response Index (CRI) pada Suhu dan Kalor*. 78–89.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.