

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2016). Fisika Dasar I. *Bandung: Institut Teknologi Bandung*.
- Aditya Fajar Ramadhan, Ade Dwi Putra, & Ade Surahman. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 1–8. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Asep Ilham Juliansyah, Annisa Fitria Lukman, N. (2018). Pemanfaatan bit.ly daam strategi pembelajaran simulasi virtual untuk meningkatkan penguasaan konsep momentum, impuls, dan tumbukan. *Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi*.
- Asy'ari, H., Sitepu, R. B., Hartono, & S. (2019). Development of Props Atmega 16 Based Momentum with Sensor System. *Journal of Curriculum Indonesia*, 2(2):36-40.
- duniadosen.com/Pujiati. (2020). Sekilas Tentang Pengertian Modul Pembelajaran dan Fungsi Utamanya. Retrieved from <https://www.duniadosen.com/pengertian-modul/>
- Endah Wulansari, O. D., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Darmajaya*, 13(2), 169–179.
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Harefa, A. R. (2019). Peran ilmu fisika dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Warta*, 60(April), 1–10.
- Hutahuruk, Y. (2021). Bab 1: Pendahuluan. *Profil Kesehatan Kab.Semarang*, 41, 1–9.
- Ikhwani, Y., & Raharjo, M. R. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Media Informasi Buah Langka Khas Kalimantan Selatan. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(4), 187. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i4.3637>
- Mahadiraja, D., & Syamsuarnis, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran

- Berbasis Daring Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik T.P 2019/2020 Di SMK Negeri 1 Pariaman. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24036/jtev.v6i1.107612>
- Maison, Lestari, N & Widaningtyas, A. (2020). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6, (1):32-39.
- Muhammad, M., Lestari, P., & Ekaputra, D. (2022). Integrating Entrepreneurial Learning and Innovation Capability in Vocational Education: An Indonesian Case Study. *Journal of Education and Learning*, 11(1), 88-.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Nisrina, N., Gunawan, G., & Harjono, A. (2017). Pembelajaran Kooperatif dengan Media Virtual untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Fluida Statis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 66–72. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.291>
- Purwandari, P., Yusro, A. C., & Purwito, A. (2021). Modul Fisika Berbasis Augmented Reality Sebagai Alternatif Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2874>
- Ruangguru, roboguru by. (2022). Jatuh Bebas. Retrieved from https://roboguru.ruangguru.com/forum/perhatikan-gambar-di-bawah-ini-sebuah-bola-bermassa-200-gram-jatuh-bebas_FRM-Q80NZ88L
- Rusliyawati, L. R., Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk

- Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.654>
- Schnitzer, O., Yarin, A. L., & Moshe, M. (2019). Characteristics of water splashes generated by the impact of solid spheres. *Physical Review Fluids*, 4(5), 0543.
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (Ar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1), 1–5.
- Stanaya, I., Sukajaya, I., Gunadi, Ig., Studi Ilmu Komputer, P., & Pascasarjana, P. (2019). Analisis Efek Pencahayaan Pada Performa Augmented Reality Book Coral Sponges Menggunakan Metode Marker-Based Tracking 1). *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIKI)*, 4(2), 1–9. Retrieved from <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jik/article/view/2770>
- Sutanto, S. H. (2011). *Perkembangan dan peran ilmu fisika dalampendidikan karakter*.
- TutWay. (2022). *Potential Energy Potential Energy Concepts, Examples Potential and Kinetic Energy Science*. Retrieved from <https://youtu.be/BfHa1LPtEMs?si=GXCfzJT7z0zQgqqI>
- Utara, U. S. (2021). *Model Pengawasan Orang Tua Terhadap*. 4(1).
- Wiji, A. H. M. (2020). Fisika Dan Hal yang Menyenangkan Tentangnya. *Manthiq*, 5(1), 45–5.
- Wiranda, T., & Adri, M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi Wan Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106472>
- Wulandari, N. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran PDEODE Berbantuan LKPD Berbasis Augmented Reality Untuk Mereduksi Miskonsepsi Peserta Didik SMA Pada Materi Momentum dan Impuls*.
- 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.

Zega, J. B. (2022). *Pengembangan Media Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 1 Simpang Kiri Kota Subulussalam.*