

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Z., Sari, S. G., Alfino, J., & Mahdiansyah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 380-391.
- Astuti, N., Kaspul, K., & Riefani, M. K. (2022). *Validitas Modul Elektronik "Pembelahan Sel" Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis*. Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep), 6(1), 94–102. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/667>.
- Blender.org. (2024). *About – Blender*. Diakses pada Maret 2024. <https://www.blender.org/about/>
- Chanthirasekaran & Ilayaraja, M. (2019). *Energy efficient analysis of building models in Trimble SketchUp*. Materials Today: Proceedings, 18, 3155-3160.
- Conny R. Semiawan. (2007). *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fauzi, R., Sudiarti, D., & Afandy, B. (2022). Pemanfaatan Media Augmented Reality Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 103-112.
- Frick, Heinz. (1977). *Ilmu Konstruksi Bangunan Kayu*. Yogyakarta : PT Kanisius.
- K. C. S. Reddy, & G. B. Patnaik. (2015). *Construction Technology and Management*. PHI Learning Pvt. Ltd.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif pada mata kuliah kimia dasar. *Jurnal Istek*, 9(1).
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433-440.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games*. TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), Cambridge.
- Mulyana, Rachmat. (2022). *Karakteristik Pemukiman di Wilayah Pesisir Pantai*. UNIMED Press.
- Nadya & Salim, A. (2023). Pengaruh Sea Level Rise Di Wilayah Perkotaan Indonesia. *SENSISTEK: Riset Sains dan Teknologi Kelautan*.
- Nengsih, N. S. (2020). Penerapan indikator pembangunan berkelanjutan di daerah pesisir dalam keanekaragaman hayati laut untuk mensejahterakan masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 1(2), 151-162.
- Octavia, J. C., Sufianto, H., & Yatnawijaya, B. (2017). KONSEP FLOATING PLATFORM PADA RUMAH TINGGAL DI PANTAI MUTIARA, JAKARTA UTARA. *Jurnal Koridor*, 8(1), 21-28.

- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review*, 3(2), 152-162.
- Ramadhani, S., Asri, E., & Gusman, T. (2021). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran pada Pengenalan Komponen Dasar Elektronika Berbasis Android. *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2(4), 134-140.
- Schmalstieg, Dieter & Tobias Hollerer. (2016). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Addison-Wesley Professional.
- SEE-IT-3D. (2017). *History of SketchUp*. Diakses pada November 2023. <https://www.see-it-3D.co.uk/demo/history-sketchup/>
- SketchUp. (2022). *SketchUp Pro Overview*. Diakses pada November 2023. <https://www.sketchup.com/products/pro/>
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sukiman. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Susilana, Rudi. (2016). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Unimed. (2022). *Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan*. Diakses pada November 2023. <https://www.unimed.ac.id/2022/07/04/program-studi-pendidikan-teknik-bangunan/>
- Wijaya, K., Sutrisno, N. S., & Ardiansyah, H. (2023, May). *Development Of Video Tutorials AutoCAD Learning in Software Applications and Building Interior Design Lessons With 4D Development Model*. In ACEIVE 2022: Proceedings of the 4th Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education, ACEIVE 2022, 20 October 2022, Medan, North Sumatra, Indonesia (p. 83). European Alliance for Innovation.
- Zafar, A., & Vlahos, T. (2017). *Integrating BIM and GIS in the SketchUp platform: A 3D indoor navigation application*. *International Journal of 3-D Information Modeling*, 6(2), 19-30.