

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanti, S. (2022). *Pemodelan Perangkat Lunak Behavior Diagram* (M. Ayu (ed.)). Polman Babel Press.
- Arifin, M., & Hendro, R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pusat Karir Sebagai Upaya Meningkatkan Relevansi Antara Lulusan Dengan Dunia Kerja Menggunakan UML. *IC Tech: Majalah Ilmiah*, *XII*(2), 42–49.
- Arikunto, S. (2018a). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018b). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bhirawa, W. (2021). Penggunaan Google Sketch Up Software Dalam. *Jurnal Teknologi Industri*, *4*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35968/jti.v4i0.669>
- Branch, R. Ma. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. *American Educational Research Association*.
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*, *31*(1), 21–32. <https://doi.org/10.4324/9780203088609-13>
- Burhanudin, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Google. (2025). *Android versions history*. Android Developers. <https://developer.android.com/about/versions?hl=id>
- Grover, S., & Pea, R. (2018). Computational Thinking: A competency whose time has come. *Computer Science Education*, *28*(2), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/08993408.2018.1455561>

- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Dept. of Physics Indiana University*, 16(7), 1073–1080.
- Hutahaean, H. D., Rahman, M. A., & Mendoza, M. D. (2022). Development of interactive learning media in computer network using augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2193/1/012072>
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*, 2(2), 13–21.
- Ilmi, I., Muslim, K., & Aziz, N. (2014). Efektivitas Peningkatan Mutu Lulusan Melalui Program Pendidikan STISIP Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1–15.
- Kemendikbud. (2024). *Inovasi My Life Map sebagai Asesmen Awal Nonkognitif di Tahun Ajaran Baru Kurikulum Merdeka – Artikel | BBGP Provinsi D. I. Yogyakarta*. <https://bbgpdid.kemdikbud.go.id/artikel/2024/07/25/inovasi-my-life-map-sebagai-asesmen-awal-nonkognitif-di-tahun-ajaran-baru-kurikulum-merdeka/>
- Kemendikbudristek. (2024). *Kurikulum Merdeka: Pembelajaran yang Fleksibel dan Berpusat pada Siswa*.
- Lathifah, N., Putri, S. H., Sadiyyah, Z. N., Hanafi, & Ervansyah, F. E. (2023). Pelatihan Perencanaan Event, Perhitungan Waktu dan Lokasi Event Bagi Peserta Didik Zillennial Action. *Jurnal Bhakti Karya Dan Inovatif*, 5(1), 47–52. <http://dx.doi.org/10.37278/bhaktikaryadaninovatif>
- Maskuri, M. N., Herwanto, H. W., Firdaus, R., Jayanti, R. D., & Ratnasari, H. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mikrokontroler Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 9 Malang. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(3), 2102–2113.
- Merriam, S. B. (2001). *Andragogy and Self-Directed Learning: Pillars of Adult Learning Theory*. H.W. Wilson Company.
- Miftahuddin, & Fithriana. (2008). Korelasi Antara Validitas Pada Evaluasi Yang Digunakan Dalam Menilai Hasil Belajar Siswa Dengan Hasil Kegiatan MGMP Matematika Di Kabupaten Pidie. *Jurnal Matematika, Statistika, Dan Komputasi*, 4(2), 76–89. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk>
- Mubarak, F., Sinaga, A. V., Studi, P., Pendidikan, T., & Makassar, U. N. (2025). *Pengembangan Konten Podcast Edukatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi MTS DDI Jarasua di Kabupaten Soppeng*.

- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. 13(2), 174–183.
- Muthmainah, K. N., Kirom, A., Saifuloh, S., & Hadi, M. N. (2023). Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tahqiq Dalam Madrasatul Qur'an Asrama H Pondok Pesantren Ngalah. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(3), 1176–1185. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i3.405>
- Novita, R., & Harahap, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK. *Informatika : Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Labuhanbatu*, 8(1).
- 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. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Panda, J., Naibaho, P., & Kweldju, A. De. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Solar System Learning Media Application for Elementary School Children Using Android-Based Augmented Reality. *Journal Of Information Science And Technology*, 13(2), 22–28.
- Permana, D. A. (2021). *Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna*. Universitas Dinamika.
- Raju Adha, Ahmad fuadi Tanjung, & Sugianto. (2023). Persepsi dan Keputusan Investasi Masa Depan pada Generasi Milenial dan Gen Z. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2), 257–266. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.870>
- Ramadhan, F. N., Lanasari, R., Cahyani, S. D., Nurjayadi, M., Ridwan, A., Studi, P., Pendidikan, M., & Jakarta, U. N. (2025). Analysis of Educator and Education Personnel Standards in Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 9(1), 70–82.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). Multimedia Development Life Cycle ( MDLC ). *Telkom University*, February. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>

- Setiawan, M., Lumenta, A. S. ., & Tulenan, V. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 36–46. <https://doi.org/10.35316/alifmatika>
- SketchUp. (2025). *SketchUp logo - Model - 3D Warehouse*. <https://3dwarehouse.sketchup.com/model/a623a610-3230-483c-9d3e-fda9677975fd/SketchUp-logo>
- Slide, T. (2024). *How to Write an eLearning Storyboard | Examples + Templates | The eLearning Designer's Academy*. <https://community.elearningacademy.io/c/knowledge-base/how-to-write-an-elearning-storyboard-instructional-design>
- SMAN1TamiangHulu. (2025). *Profil Sekolah - SMAN 1 TAMIANG HULU*. <https://sman1tamianghulu.sch.id/profil/>
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Suryacahya.
- Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). *Dasar - Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Madza Media Anggota.
- Suryani, L., & Andriyati, N. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis visual thinking strategy dalam membangun berpikir kritis anak usia dini. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(1), 38–46.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD. *Journal of Primary Educational*, 1(2).
- Unity. (2025). *Guidelines for Using Unity Trademarks*. <https://unity.com/legal/branding-trademarks>
- Vuforia. (n.d.). *Ground Plane - Vuforia Engine Library*. Retrieved March 12, 2025, from <https://developer.vuforia.com/library/vuforia-engine/environments/ground-plane/ground-plane/>
- Vuforia. (2025). *Vuforia | Parent Brand | Logotypes | Our Visual System | PTC Brand Guide*. <https://www.ptc.com/en/brand-guide/logos/vuforia>

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (1st ed.). Penerbit Adab.

Wahyono, Mushthofa, Asfarian, A., Ramadhan, D., Putro, H., Wisnubhadra, I., Saputra, B., & Pratiwi, H. (2021). *Buku Panduan Guru Informatika* (1st ed.). Kemdikbudristek.

Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, *XII*(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>

Yadav, A., Hong, H., & Stephenson, C. (2017). Computational thinking for all: Pedagogical approaches to embedding 21st-century problem solving in K–12 classrooms. *Tech Trends*, *60*(6), 565–568. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11528-016-0087-7>

