

DAFTAR PUSTAKA

- Aidarahmi, S., Manurung, B., & Dinatingrat, D. S. (2024). Keterampilan Proses Sains dan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa melalui Model Inductive Thinking dan Group Investigation. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 598–605.
- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif konsep dasar seluler menggunakan aplikasi Unity berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062–11076. Diakses dari <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2031>
- Ardiansyah, A., Huda, A., Mukhyar, R., & Ambiyar, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Komputer Berbasis *Augmented Reality* untuk Siswa Madrasah Bidang Studi Informatika. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 52-59.
- Ardianto, E., & Komala, L. (2019). *Komunikasi massa: Suatu pengantar*. Bandung, Indonesia: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Blender Foundation. (2024). *About Blender*. Diakses dari <https://www.blender.org/about/>
- Blender Foundation. (2024). *Blender manual*. Amsterdam, Netherlands: Blender Foundation. Diakses dari <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: Cognitive domain*. New York, NY: David McKay Company.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Darmawan, D. (2019). *Mobile learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dewita, N., Sintiani, P., & Nugraha, A. W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi 3D dan Animasi Molekul Terhadap Hasil Belajar Bahasan Bentuk Molekul. *Prosiding Semnaskim Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Medan*, 244–250.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(1), 9–15.

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Filali, Y. E., & Krit, S.-D. (2018). Augmented reality types and popular use cases. In *Proceedings of the International Conference on Computer Science and Renewable Energies* (pp. 107–110).
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. 13-02-2020
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang, Indonesia: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hafizh, M. S. A., Prasetyawan, A. D., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Output Komputer dengan Teknologi Augmented Reality. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (Semnasa)*, 934-948.
- Hanafi, Devega, A. T., Afrina, & Sikumbang, A. S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Hardware Dasar Berbasis Augmented Reality di Laboratorium Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina. *Jurnal Responsive*, 7(1), 31-39.
- Harahap, A. S., Hia, E. K. K., & Nugraha, A. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Metode Komputasi pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(6), 683–690.
- Hidayat, M., Primantara, R., & Subandi. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality. *Proceedings of the 1st International Seminar on Education, Technology, and Art*, 16-27.
- Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati. (2021). Augmented reality sebagai media pendidikan interaktif dalam pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 61–70.
- Keiser, G. (2021). *Optical fiber communications* (6th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi fase E*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022a). *Capaian pembelajaran SMK/MAK program keahlian teknik komputer dan jaringan*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022b). *Panduan pembelajaran dan asesmen kurikulum merdeka*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek.
- Kristanto, A. (2019). *Media pembelajaran*. Surabaya, Indonesia: Bintang Surabaya.

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Meier, R. (2019). *Professional Android*. Indianapolis, IN: Wiley.
- Mosler, P., Gehring, M., Dokonal, W., Cizmeci, M., et al. (2023). *Using the game engine Unity efficiently in teaching: Development of a fully-automated webserver-based build pipeline*. Proceedings of the 41st Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe (eCAADe 2023). Diakses <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2023.2.883>
- Musliadi, & Daud, F. (2022). Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 13 Pangkep. *UNM Journal of Biological Education*, 5(2), 83–93.
- Perdana, F. F. H., Azhar, R., Musyafa, H. R., & Rahayu, G. S. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Sibatik Journal*, 4(11), 3625-3641.
- Purba, J., Panggabean, F. T. M., & Widarma, A. (2021). Development of General Chemical Teaching Materials (Stoichiometry) in an Integrated Network of Media- Based Higher Order Thinking Skills. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership*, 591(Aisteel), 949–954.
- Purba, J., Situmorang, M., & Silaban, R. (2019). The Development and Implementation of Innovative Learning Resource with Guided Projects for the Teaching of Carboxylic Acid Topic. *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research*, 53(4), 603–612.
- Purwanto. (2020). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *Jurnal Pancar*, 6(2), 242-250.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rosita, D., Ikhmawati, Merlin, & Suriaty. (2023). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android untuk Mendukung Proses Pembelajaran. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 18(1), 45-51.
- Rusman. (2019). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktik Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sadikin, A., Mary, T., & Samudra, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK

- Negeri 1 Koto Baru. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3609-3613.
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2020). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Safaat, N. (2018). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC*. Bandung: Informatika.
- Senior, J. M., & Jamro, M. Y. (2022). *Optical fiber communications: Principles and practice* (4th ed.). Harlow, England: Pearson Education.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Septiandi, M. D., & Dirgantara, H. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Visualisasi Struktur Sel Bakteri dan Bentuk-Bentuk Bakteri. *Kalbiscentia: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(1), 29-39.
- Sari, N., & Putra, A. R. (2023). Pemanfaatan aplikasi Blender sebagai media visualisasi objek tiga dimensi dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145-154.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46-54.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(3), 205-210.
- Silaban, R., & Sianturi, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal of Innovation in Chemistry Education)*, 3(2), 191-200.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459-470.

- Tarigan, W. P. L., Sipahutar, H., & Harahap, F. (2023). The impact of an interactive digital learning module on students' academic performance and memory retention. *Computers and Children*, 2(2), 1–6.
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhani, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Unity Technologies. (2023). *Unity user manual 2022.3 (LTS)*. Diakses dari <https://docs.unity.com>
- Unity Technologies. (2024). *Unity documentation*. Diakses dari <https://docs.unity.com>
- Zaimah, U., Hasairin, A., & Diningrat, D. S. (2022). The Validity of The Encyclopedia Mandailing Ethnomedicine in The Area of Mount Sorik Marapi as a Student Learning Resource. *AISTEEL*, 1-10.

