

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., & Iskandar, A. (2020). *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran perangkat keras komputer dengan FAST corner dan natural feature tracking. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 79–88. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1767>
- Agustika, G. N. S. (2021). The influence of *Augmented Reality*-based learning media on the students' achievement of mathematics. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540, 47–56. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.212>
- Alamin, M. M., & Pramana, A. L. (2023). Pengembangan aplikasi pembelajaran gerbang dan rangkaian logika memanfaatkan *Augmented Reality* untuk siswa SMK. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1), 43–48. <https://doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15599>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andriyanto, D., Kurniawan, R., & Saputra, H. (2022). *Augmented Reality* sebagai inovasi media pembelajaran berbasis Android. Pustaka Akademika.
- Andújar, J. M., Mejías, A., & Márquez, M. A. (2011). *Augmented Reality* for the improvement of remote laboratories: An augmented remote laboratory. *IEEE Transactions on Education*, 54(3), 492–500.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi 3)*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Buchori, A., & Kadarohman, A. (2017). *Manfaat media pembelajaran di sekolah*. Penerbit Edukasi Nusantara.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.

- Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching*. Dryden Press.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi teknologi *Augmented Reality* dalam pengembangan media pembelajaran perangkat keras komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Endra, R. Y., & Agustina, D. R. (2019). Media pembelajaran pengenalan perangkat keras komputer menggunakan *Augmented Reality*. *Expert – Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(2), 63–69.
- Febyola, C., & Aswardi, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 50–55. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.112>
- Filahi, S., & Krit, S. (2018). *Augmented Reality: Types, techniques, and applications*. TechEdu Publishing.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Gunawan, A. A., & Romli, M. A. (2023). Media pembelajaran bidang otomotif menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3484>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores* [Unpublished manuscript]. Indiana University.
- Hamalik, O. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Karisman, A. (2019). Aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* pada perangkat keras komputer berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang perubahan atas capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Mais, A. (2016). Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Pustaka Abadi.
- Maolani, I., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2022). Media pembelajaran perpipaian sistem refrigerasi berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 269–276. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.54103>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Mufida, F., & Salamah, E. R. (2021). Efektivitas aplikasi Microsoft Teams terhadap motivasi belajar pada pembelajaran daring siswa kelas Vb SDN Sumberejo II Surabaya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 388–396. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56077>
- Mulyasa, H. E. (2013). Manajemen berbasis sekolah: Konsep, strategi, dan implementasi. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Riset terapan bidang pendidikan dan teknik. UNY Press.
- Munir. (2015). Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Alfabeta.
- Mutaqim, I. (2017). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 39–44.
- Nabilah, S. (2022). Implementasi mata pelajaran Informatika pada Kurikulum Merdeka. Pustaka Pendidikan Cendekia.
- Nur, A. M., Andrizal, A., Maksum, H., Sugiarto, T., Wagino, W., & Hidayat, N. (2026). Pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa: Systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 904–919. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4760>
- Nurfaizi, M., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2022). Efektivitas media *Augmented Reality* berbasis smartphone terhadap kemampuan komunikasi visual dan motivasi siswa pada pembelajaran biologi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(3), 99–109.
- Omurtak, E., & Zeybek, G. (2022). The effect of *Augmented Reality* applications in biology lesson on academic achievement and motivation. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 8(2).

- Prastowo, A. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Diva Press.
- Pratomo, A. W. (2018). Penulisan karya tulis ilmiah. Nizamia Learning Center.
- Rachmawati, R. A. S., Wahyuningtyas, S., & Sunardjo. (2024). Pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis marker based tracking dengan Android dan motivasi belajar terhadap hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkalan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 8(1), 885–892.
- Ridlwaniyyah, N., Zaenuri, & Walid. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 242–247.
- Rustandi, A., & Rismayanti, R. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2017). Media komunikasi pembelajaran. Kencana.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Saputra, D., & Romli, M. (2023). Penerapan *Augmented Reality* berbasis marker dalam pembelajaran. Informatika Press.
- Setiawan, A. (2020). Aplikasi media promosi penjualan rumah berbasis *Augmented Reality*. *INTERNAL (Information System Journal)*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.32627/internal.v3i1.299>
- Setiawan, Q. T., Saputra, G. Y., & Romisa, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Android pada materi perangkat keras komputer di SMK YPS Samarinda. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2), 204–219. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i2.1792>
- Shinta Kurnia, D. (2011). Efektivitas E-Learning sebagai media pembelajaran mata pelajaran TIK kelas XI di SMA Negeri 1 Depok [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sriadhi. (2018). Instrumen evaluasi media pembelajaran multimedia interaktif. Universitas Negeri Medan.
- Stallings, W. (2020). Computer organization and architecture: Designing for performance (11th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Statistika untuk penelitian. Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). Panduan lengkap Unity 3D: Membuat game 3D dengan Unity. Media Komputindo.
- Terezian, B., & Fatmawati, S. (2024). Aplikasi pengenalan perangkat keras CPU komputer berbasis *Augmented Reality*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 14(2), 183–194.
- 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.