

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2021). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anwar, C. (2021). *Desain dan Pengembangan Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar, M. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi ke-3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2021). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android. *String (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206-210.
- Educative. (n.d.). *What is Marker-based AR?*. Educative.io. Diakses dari <https://www.educative.io/answers/what-is-Marker-based-ar>
- Google Developers. (2024). *Android Developers*. Diakses dari <https://developer.android.com/>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Hariyanti, S., Arjudin, A., & Baidowi, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Haryati, S. (2021). *Penelitian Dasar Terapan & Pengembangan (Research & Development)*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Informatika Fase E (Kelas X)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Magdalena, I., dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Majid, A. (2021). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2021). *Conducting Educational Design Research* (2nd ed.). London: Routledge.
- Mursyidah, D. (2022). Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1), 427-433.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Noviana. (2022). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Pena Jabar sebagai Inovasi Media Pembelajaran*. Kompasiana.com.
- Pramono, A. (2022). *Augmented Reality: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- PTC. (2024). *Vuforia Developer Portal*. Diakses dari <https://developer.vuforia.com/>
- Purnama, S., & Wati, M. (2023). *Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Radu, I. (2022). *Augmented Reality* in Education: A Meta-Review and Cross-Media Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 60(3), 1-35.
- Rahayu, S., & Ferdianto, F. (2023). Interaktivitas dalam Modul Digital: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Riansyah, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Tesis. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Roedavan, R., dkk. (2021). *Buku Augmented Reality*. Bandung: Informatika.
- Sari, D. P., & Indriani, F. (2022). *Modul Pembelajaran Berbasis Self-Contained*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N., & Zulfa, A. (2024). Pengujian Efektivitas Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 89-104.

- Setyosari, P. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Edisi ke-5). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Sudaryono. (2021). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2022). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sundayana, R. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. K. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Undiksha Press
- Unity Technologies. (2024). *Unity User Manual*. Diakses dari <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
- Wijaya, A., & Sefriani, R. (2023). *Augmented Reality dalam Pendidikan Vokasi: Sebuah Tinjauan Sistematis*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1), 22-39.
- Zhang, L., & Chen, H. (2022). Black Box Testing in Modern Software Development. *International Journal of Software Engineering*, 9(4), 123-135.