

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis, dkk. (2021). *Pemrograman Visual Dengan Bahasa Pemrograman C# dan Devexpress*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- 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.
- Amalia, M., Sapto, A., & Nafi'ah, U. (2022). Aplikasi Journey Guerilla Of Revolution (Jaguar) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah berbasis Unity. *Journal Pendidik Sejarah Indonesia*, **5(1)**, 87-99.
- Ariyani, R. (2020). Manajemen Promosi Sekolah Dalam Rangka Meningkatkan Animo Masyarakat Masuk SMK. *Media Manajemen Pendidikan*, **3(1)**, 65-75.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar Dan Peran Guru Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. Ed ke-1. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Asmiatun, S & Astrid, N.P (2017) *Belajar Membuat Game 2D Dan 3D Menggunakan Unity*. Ed ke-1. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dwinugroho, Y., Fajaruddin, S., Phalychan, B., & Mubarok, E. S. (2023). Fixing the weakness of thematic printed teaching media for elementary school students. *Educational Technology for Elementary School*, **1(1)**, 47-62.
- Eny Winaryati, dkk.(2021). *Cercular Model of RD&D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Ed ke-1. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Firmansyah, F., & Hadi, A. (2022). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, **10(4)**, 107-118.

Hamzah Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Ed ke-1. Makassar: Badan Penerbit Universitas Makassar (UNM).

Irawan, L., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realty pada Materi Struktur Tumbuhan Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, **8(3)**, 971-978.

Kemendikbud, S. J. (2016). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

Lubis, K. M. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran: Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, **3(1)**, 95-103.

Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan bahan ajar dengan model mind map untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, **1(2)**, 109-122.

Mardapi, Djemari, 2008, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Ed ke-1. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.

Marsono, Khasbiya, R.Y. (2025). *Dasar Dasar Teknik Pemesinan Bubut*. Ed rev. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group.

Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

Nurhasanah, A., Subekti, S., & Patriasih, R. (2017). Analisis Penggunaan Jobsheet Pada Praktikum Dasar Boga di SMKN 9 Bandung. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, **6(2)**.

Nyoman, P. G. A., Suarmini, N. K., & Renda, N. T. (2022). Pembelajaran efektif melalui e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, **5(3)**, 403-411.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49500>

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, **1(1)**, 86-100.

Putri Mubarika, Melinda dkk. (2022). *Buku Ajar Pembuatan Games Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Ed rev. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

Raharjo, Budi. (2022). *Pemrograman Bahasa C#*. Ed rev. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kontruksi Gedung, Sanitasi Dan Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, **2(1)**, 65-77.

Rahmi Mudia Alti, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Ed ke-1. Padang: PT. Global Teknik Eksekutif Teknologi.

Riyanto, Slamet & Aglis Andhita Hatmawan. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Ed ke-1. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Ed ke-1. Yogyakarta: KALIMEDIA.

Romi Mesra, dkk. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Ed rev. Kab. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital

Saminanto, S., & Romadiastri, Y. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences untuk Menciptakan Calon Guru Matematika Profesional. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, **11(2)**, 173-184.

Sefriani, R., & Wijaya, I. (2018). Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah

Menengah Kejuruan. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, **1(1)**, 60-71.

Shofiyulloh, M., Nur, S., Fajarianti, F., & Gunawan, A. F. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, **2(6)**, 345-353

Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Ed ke-1. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Ed ke-17. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Ed ke-19. Bandung: Alfabeta.

Sukaridhoto, Sritrusta. (2018). *Mari Bermain Virtual Reality Dengan Unity 3D*. Surabaya: Dhoto Pens.

Unity Technologies. 2022. *User Interface Design and Implementation in Unity*. 2022. E-Book

Wartoyo, P.B., et al. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. Ed rev, Jawa Timur: PT Intense Mojokerto Bintang Sembilan.

Wati, F. S., Lathifa, U., & Udaibah, W. (2019). Pengembangan modul kesetimbangan kimia berbasis unity of sciences (uos) dan multilevel representasi. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, **2(2)**, 70-77.

Wibowo, Mars Caroline. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity*. Ed rev. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, **5(2)**, 3928-3936.

Yogi, M., Azis, L.A., & Amelia, R. (2022) Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Konstektual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, **5(5)** 1313-1322.

