

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Efrizon. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10637–10647. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13976/10762>
- Angraini, M. L., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis* (H. Upu (ed.)). Global Research and Consulting Institute. [https://repository.uir.ac.id/23099/1/Buku Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika.pdf](https://repository.uir.ac.id/23099/1/Buku_Augmented_Reality_dalam_Pembelajaran_Matematika.pdf)
- Aryanti, P., Rasiban, Sarimole, F., & Tundo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality(AR) dengan Algoritma Vuforia SDK pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Madrasah Al-Aqsha (MTS). *Jurnal Indonesia Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3). <https://www.journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/article/view/998/776>
- Azum, M. D., & Harjanta, I. (2022). *Rangkaian Dol (Direct Online) Di PT Urip Gumulya*. 7(Sens 7), 1–8. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/3571/2253>
- Borg, W., & Gall, M. (1983). *Educational Research*
- Burhanuddin, I., & Sukirman. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13. <https://jurnaldidaktika.org/contents>
- Cholil, R. S., & Susanto. (2024). *Berkembang Dengan Desain Digital: Memahami UI, UX dan Figma Secara Komprehensif*. Deepublish Digital
- Dzulfikar, A., Cuga, C., & Ismail Putri, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1). <https://ipssj.com/index.php/ojs>
- Fadhilah, K. H., Haryanto, Z., & Komariyah, L. (2024). Development of Augmented Reality-Based High School Physics Learning Media on Static Electricity Material. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 10(2), 367–276. <https://doi.org/10.29303/jpft.v10i2.7553>

- Firmansyah, A., Rifa'i, M., & Suprpto, Y. (2022). Rancangan Augmented Reality Glideslope Berbasis Android Dengan Unity dan Blender Menggunakan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan Tahun 2022*
- Halim, N., Lyanda, D., & Syakti, F. (2023). *Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE*. 5(1). <http://repository.binadarma.ac.id/8146/6/Artikel.pdf>
- Hayusman, L. (2024). *Simulasi Starter Dol Berbasis Software EKTS*
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). *Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. 7(1), 328–340
- Hutomo, B., & Wicaksono, W. (2018). *Sistem Kendali dengan PLC*
- Irawan, A. P., Amigo, C., Susandy, R. E., Lestari, S., Yermadona, H., & Bastian, E. (2022). Perancangan Aplikasi Umstatika Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Statika Tertentu. *Ensiklopedia Research and Community Service Review*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.33559/err.v2i1.1355>
- Jubilee. (2025). *Desain UI/UX dengan Figma*. <https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In Efitra & Sepriano (Eds.), *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.researchgate.net/publication/381290945_Metodologi_Research_And_Development_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya. [https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:Media_andi k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:Media_andi_k.pdf)
- Mesra, R., Salem, V., Poliii, M., Santie, Y., Wisudariani, M. N., Nasar, A., Yasinta, & Santiari, L. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In M. Jannah (Ed.), *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*. PT. Mifandi Mandiri Digital

- Mukhoyyaroh, Q., Nugraheni, L. S., Ripauji, R., & Sumedi, S. H. (2023). Development of Learning Modules Assisted by Augmented Reality (AR) to Improve Learning Outcomes of High School Students on the Concept of the Circulatory System. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(2), 65. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi.v16i2.73535>
- Muluk, M., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2)
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press
- Muskhir, M., Luthfi, A., Sidiq, H., & Fadillah, R. (2024). Development of Augmented Reality Based Interactive Learning Media on Electric Motor Installation Subjects. *International Journal on Informatics Visualization*, 8(4), 2097–2103. <https://doi.org/10.62527/joiv.8.4.2256>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2023). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital* (A. Bastian (ed.)). CV. Adanu Abimata
- Nengsih, Setiadi, E. A., & Sunandar, A. (2023). Development of Augmented Reality Learning Media Based on Assemblr Studio Web in Ecosystem Material. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (M. Aulia (ed.)). PT. Multi Kreasi Satudelapan
- Nurwahidah, P., Muhammad, T., & Habibie, A. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assembler Edu Pada Materi Sistem Komputer Di Kelas VIII. *Jurnal Produktif*, 8(1). <https://journal.umtas.ac.id/produktif/article/view/5000/2725>
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi, Pendidikan Khusus, Dan Pendidikan Layanan Khusus Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 33 Tahun 2025 Tentang Panduan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan (2024)
- Pohan Satia, I. (2023). *Strategi Pembelajaran (Umum & PAI)* (R. Sirait (ed.))
- Purbo Wartoyo, B., Agung, M., & Arifin Maulana, A. (2023). *Mudah Membuat*

Augmented Reality. PT Intense Mojokerto Bintang Sembilan

Rafi, A. (2019). *Metode, Model, dan Media Pembelajaran* (H. Handayani Widhi (ed.)). CV. Cipta Media Edukasi

Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika* (P. Iswarta Dwirja (ed.)). CV Alfabeta

Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah Rosid, A. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori dan Desain Penelitian* (Z. Bahar Rachma (ed.)). CV. Literasi Nusantara Abadi

Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula* (H. Budiman (ed.)). Kunci Komunikasi.
https://books.google.co.id/books?id=1GjXCQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Sivasailam, T., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>

Slamet Abadi, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
<https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>

Solehudin, T. (2023). Analisis Kegunaan Aplikasi Blender Dalam Pemanfaatannya Bagi Guru Dalam Mengembangkan media Pembelajaran 3dvisualhuruf Hijaiyyah Terhadap Respon Siswa Pengajian. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1).
<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/13789/4318>

Sonhaji, I., Azizah, N., & Suparto, A. A. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*. 5(3)

StatCounter. (2025). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*.
<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/Indonesia>

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta

- Sukardjo, M., Uswatun Khasanah, Stephanus Turibius Rahmat, & Khaerudin. (2023). Augmented Reality Media Design for Electro-Pneumatic Practical Learning for Vocational High School Students (VHS). *Journal of Education Technology*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57615>
- Sulaeman, N. A., Sukrawan, Y., & Ramdhani. (2024). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Materi Struktur Kristal. *Journal of Automotive Engineering Education*, 1(1)
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (pertama). UNY Press. https://www.academia.edu/37509342/Herman_Dwi_Surjono_2017_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan_Edisi_Pertama_Yogyakarta_UNY_Press
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT Remaja Rosdakarya
- Sutikno, S. (2021). *Strategi Pembelajaran* (Nurlaeli (ed.)). Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata)
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara
- Tarigan, E., Rahmasyah, A., Gultom, G., & Ginting, M. (2024). Sistem Start Direct Online Motor Induksi 3 Phase Berbasis Internet of Things. *Journal of Electrical and System Control Engineering (JESCE)*, 8(1). <https://ojs.uma.ac.id/index.php/jesce/article/download/12624/5803/54550#page47>
- Wasno. (2015). *Sistem Kendali Elektromagnetik* (E. Prabowo (ed.))
- Wibowo, C. M. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity*. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_82c1b17cb153cac9c7e58cfbb8383168b0e0656f_1652752429.pdf
- Wicaksono, H. (2009). *Programmable Logic Controller*. Graha Ilmu
- Widodo, B. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Elga Media. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2022-03-10_Buku_22_bambang_sigit.pdf
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk*

Generasi Milenial. Scopindo Media Pustaka.
https://www.academia.edu/77482344/Buku_Media_Pembelajaran_Untuk_Generasi_Milenial

Yusa, I. W., Suwasono, P., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(3), 1–12.
<https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.1>

Zulfa, A., Afriyadi, M. M., & Fiteriani, I. (2025). *Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPAS*. 4(3), 1040–1050

