

DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, B. 2021. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A survey of *Augmented Reality*. *Foundations and Trends in Human–Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). New York: Longman.
- Boylestad, R. L., & Nashelsky, L. (2015). *Electronic Devices and Circuit Theory* (11th ed.). New York: Pearson.
- Branch, R. M. 2021. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Fitria, Y. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Pendidikan Tinggi.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 24, No. 2, hlm. 115–126.
- Floyd, T. L. (2012). *Electronic Devices* (9th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Hambley, A. R. (2014). *Electronics*. New Jersey: Pearson.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, H., Putra, R. A., dan Sari, D. P. 2021. “Media Pembelajaran Digital dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 18, No. 1, hlm. 45–54.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Hernández, F., & Barcelos, T. (2020). *Augmented Reality* in education: A review. *IEEE Education Society*, 63(2), 75–88.
- Höllerer, T., & Feiner, S. (2004). Mobile *Augmented Reality*. *Advances in Computer Vision and Pattern Recognition*, 1–39.
- Horowitz, P., & Hill, W. (2015). *The Art of Electronics* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Kesim, M., & Ozarslan, Y. (2012). *Augmented Reality in education: Current technologies and the potential for education. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 297–302.
- Krisnawati, E., dan Wibowo, A. 2020. “Pemanfaatan Media Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Teknik.” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 10, No. 3, hlm. 302–310.
- Malvino, A., & Bates, D. (2017). *Electronic Principles* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Niswatin, R., Sungkono, dan Apiati, V. 2022. “Implementasi Model ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, hlm. 210–221.
- Pagarra, H., dan Syawaludin. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Prasetyo, A. 2024. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B. A. 2021. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, N. 2021. “Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Teknik.” *Jurnal Pendidikan Teknik*, Vol. 13, No. 1, hlm. 55–63.
- Rashid, M. H. (2011). *Power Electronics Handbook*. Elsevier.
- Rusmayana, A. 2021. *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. (2018). *Interaksi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Schilling, D. L. (2007). *Electronic Circuits: Discrete and Integrated*. McGraw-Hill.
- Sedra, A. S., & Smith, K. C. (2015). *Microelectronic Circuits* (7th ed.). Oxford: Oxford University Press.

- Setiawan, D. 2020. "Visualisasi Objek Tiga Dimensi Menggunakan Blender dalam Pendidikan Teknik." *Jurnal Multimedia dan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No. 2, hlm. 89–97.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sholihun. (2018). *Pengantar Elektronika*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. 2022. *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono, S., Apiati, V., dan Santika, S. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*." *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 3, hlm. 201–213.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Unity Technologies. (2023). *Unity Documentation*. Diakses dari <https://docs.unity.com/>
- Universitas Negeri Jakarta. (2024). *Profil dan Fakultas Universitas Negeri Jakarta*.
- Vuforia. (2023). *Vuforia Engine Developer Library*. Diakses dari <https://developer.vuforia.com/>
- Widodo, S. (2016). *Elektronika Dasar dan Rangkaian Penguat*. Yogyakarta: Andi.
- Zulfahmi, M., dan Wibawa, S. C. 2020. "Potensi Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa." *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 5, No. 1, hlm. 334–343.
- Zulkifli, M. (2020). Analisis pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.
- Sukardjo, M. (2022). Rencana Pembelajaran Semester (Rps) ELKA 2-S-116 dengan CBL. September, 125.
- Blender Foundation. (2023). *Blender documentation*. Diakses dari <https://www.blender.org>