

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [2] M. Masri and E. Lasmi, “Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless,” *J. Electr. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–47, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/1118>.
- [3] M. Rini Kristiantari, “Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013,” *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.)*, vol. 3, no. 2, pp. 460–470, 2015, doi: 10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462.
- [4] C. A. Sugianto, “Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile,” *Informatics Res. Dev.*, pp. 31–39, 2018.
- [5] P. A. T. Yuni Sartika, Toufan Diansyah Tambunan, “Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *E-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 2, no. 3, p. 895, 2016, [Online]. Available: <http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/3572/3387>.
- [6] D. Atmajaya, “Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 227–232, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232.
- [7] M. E. Laila, “Pengembangan media pembelajaran sol-ar (solar system augmented reality) pada muatan pelajaran ipa bagi siswa kelas vi sdn betokan 3 demak,” *Prosiding*, pp. 137–149, 2021.
- [8] M. R. Andriyanto, P. Purwanto, and D. Achadiani, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sd Negeri Sudimara 5 Ciledug,” *Skanika*, vol. 4, no. 1, pp. 72–76, 2021, doi:

10.36080/skanika.v4i1.2128.

- [9] N. Saurina, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, 2016, doi: 10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27.
- [10] L. Sri and A. Muni, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus : Sdn Purwamekar Purwakarta),” 2020.
- [11] R. H. Anggraini, “Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran,” *Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, vol. 1, no. 1, p. 221, 2018.
- [12] E. Retnoningsih, “Metode Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Pada Sekolah Dasar Berbasis Computer Based Instruction (CBI),” *Bina Insa. Ict J.*, vol. 3, no. 1, pp. 194–204, 2016.
- [13] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, “Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D,” *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [14] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [15] N. Saurina, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 128–134, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/1049/844>.
- [16] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [17] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

- [18] L. Setiyani, "Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing," *Techno Xplore J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2019, doi: 10.36805/technoxplore.v4i1.539.
- [19] E. Mie, M. Kuliah, and K. Dan, "ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL," *J. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 2, pp. 277–286, 2018.
- [20] M. R. Ardiansyah, "Pengembangan Mobile Augmented Reality Brosur Wisata Olahraga Jakabaring Sport City Menggunakan Metode Addie," *Teknomatika*, vol. 08, no. 02, pp. 153–160, 2018, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/122>.
- [21] M. K. Mz, "Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions Pada Aplikasi Sistem Informasi Sekolah," *J. Mikrotik.*, vol. 6, no. 3, 2016.