

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, T., & Andre. (2023). Implementasi Multimedia Software Engineering Methodology Pada Pembuatan Perangkat Promosi Wisata. *Keluwih: Jurnal Sains Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2.5503>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of *Augmented Reality*. In *Computers*. <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality*. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i2.7624>
- Daryanto, Purnomo, M., & Erlina, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kelapa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam Vol 12 No 1 (2023)*. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3798>
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson.
- Gaol, A. F. L. ., Azizahwati, A., & Zulhelmi, Z. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan *Augmented Reality* pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14190–14199. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4684>
- Gustaf, R., & Ama, T. (2021). *Minat Baca Siswa Ditinjau Dari Persepsi Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan*. 2(1), 219–229.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models* (4th ed.). ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Aplikasi *Augmented Reality* untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal . *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.909>
- Himmatul Ulya, Zainiyati, H. S., & Izzi, M. N. L. A. (2022). Bela H. Banathy Learning Design Model Based on Interactive Multimedia At Madrasah Ibtida'iyah Ma'Arif Ketegan. *Jurnal Studi Keislaman*.
- Interaktif, P., Anak, U., Prasetya, A., Informasi, J. S., Bina, U., Jl, D., Ahmad, J.,

- & No, Y. (2024). *No Title*. 2, 166–170.
- Molenda, M. (2003). "In Search of the Elusive ADDIE Model." *Performance Improvement*, 42(5), 34–37.
- Murtikah, D., & Djuniadi. (2016). Pengembangan Aplikasi Percakapan Bahasa Inggris Dasar Berbentuk Visual Novel Menggunakan Unity 3D. *JURNAL DIGIT Vol. 6, No.1*
- Nauman, A., Qadri, Y. A., Amjad, M., Zikria, Y. Bin, Afzal, M. K., & Kim, S. W. (2020). Multimedia internet of things: A comprehensive survey. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2964280>
- Ngurah, I. G., & Handayana, Y. (2020). *Pendalaman konsep fisika menggunakan alat peraga berbasis mikrokontroler pada siswa sma*. 4(November), 491–495.
- Pambudi, M. H., Suyitno, A., & Mastur, Z. (2022). Development of Application Based on *Augmented Reality* to Improve Student's Spatial Ability. *Jurnal Didaktik Matematika*. <https://doi.org/10.24815/jdm.v9i2.25936>
- Prasetyo, A. A., & Rizqi, M. (2023). UI/UX Interaction Mobile (Android) pada Game Petualangan Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*. <https://doi.org/10.47927/jikb.v14i2a.679>
- Rahmawati, D., Susilana, R., & Rusman. (2021). "Pengembangan Video Simulasi Mengajar Berbasis Model ADDIE untuk Peningkatan Kompetensi Guru." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 45–56.
- Ramadhan, A., Hermawati, M., & Irawan, A. (2023). Aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Tata Surya Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i01.4675>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.
- Rosa, A. C., Sunardi, H., & Setiawan, H. (2019). *Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang*. 10(1).
- Satria, D. A., B. Firmansyah, R., & Akbarsyah Basuki, A. (2023). Implementasi augmented Reality Berbasis Filter Instagram Pada Penerapan Media pembelajaran Tentang Pengenalan Tata Surya . *Jurnal Ilmiah Informatika*, 11(01), 63–68. <https://doi.org/10.33884/jif.v11i01.7155>
- Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*, no. June 2018, 2018, doi: 10.31227/osf.io/swun9..
- Zulfikar, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Iqra Berbasis Multimedia Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal TIKa*. <https://doi.org/10.51179/tika.v7i2.1343>