

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Dwiansyah dan T. Thamrin, “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Mobile Virtual Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas Sepuluh (X) Sekolah Menengah Kejuruan,” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 10, no. 1, hlm. 55–61, 2022.
- [2] I. Irwanto, “Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di Smk Negeri 2 Kota Serang,” *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 11, hlm. 2311–2322, 2021.
- [3] A. Wasti, E. Susanti, dan S. Sholihin, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Praktikum Fisika Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Surya Energy*, vol. 7, no. 1, hlm. 19–24, 2023.
- [4] I. A. Rohim dan P. Jaya, “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pengajaran Teknik Elektronika,” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 7, no. 3, hlm. 128–135, 2019.
- [5] S. Ramadhani, E. Asri, dan T. Gusman, “Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran pada Pengenalan Komponen Dasar Elektronika Berbasis Android,” *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 2, no. 4, hlm. 134–140, 2021.
- [6] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media, 2013.
- [7] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. 2015.
- [8] Daryanto, *Teori dan Aplikasi Teknik Elektronika*. Gava Media, 2021.
- [9] R. Listiyarini, *Dasar Listrik dan Elektronika*. Deepublish, 2018.
- [10] F. Baskoro, M. Bahtiar, S. I. Haryudo, A. I. Agung, dan A. C. Hermawan, “Pembuatan Prototype Penstabil Tegangan Untuk Mengatasi Gangguan Over-Under Voltage Berbasis Arduino Uno,” *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 10, no. 1, hlm. 119–126, 2021.
- [11] W. D. Asteya, H. Istiasih, dan R. Santoso, “inovasi Pompa Air Dengan Timer Control,” *Nusantara of Engineering*, vol. 5, no. 1, hlm. 50–57, 2022.
- [12] A. HARIJANTO, “Alat Peraga Karakteristik Transistor menggunakan Arduino sebagai Media Pembelajaran Elektronika Dasar”.
- [13] M. S. Mahardika dan R. W. Putra, “Perancangan Virtual Tour Universitas Budi Luhur Sebagai Media Penunjang Promosi,” *PANTAREI*, vol. 5, no. 02, 2021.
- [14] U. Hasanah, I. Safitri, R. Rukiah, dan M. Nasution, “Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar

- berbasis game,” *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, vol. 1, no. 3, hlm. 204–211, 2021.
- [15] I. K. Juliany, M. Salamuddin, dan Y. K. Dewi, “Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web,” *Semnasteknomedia Online*, vol. 6, no. 1, hlm. 2–10, 2018.
- [16] R. Hidayat, *Cara praktis membangun website gratis*. Elex Media Komputindo, 2010.
- [17] R. A. Rudawan, *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung, 2016.
- [18] *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Fase E untuk SMK/MAK*, Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.