

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, P., & Darmawati, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58. <https://doi.org/10.34010/miu.v18i2.3936>
- Anawati, S., & Isnaningrum, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Media Manipulatif Konsep Bangun Ruang. *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 391–400. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/432%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/432/358>
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>
- Arsari, A., & Adrian, Q. J. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Buku “the Art of Animation: 12 Principles.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.230>
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Dwi Putra, A., Ridho, M., Susanto, D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34. <https://ejournal.techcartpress.com/index.php/chain/article/view/29>
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58.
- Hendriyani, Y., & Amrizal, V. A. (2019). The Comparison between 3D Studio Max and Blender Based on Software Qualities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012030>
- Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 1–7. <https://doi.org/10.35970/jinita.v1i01.88>

- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., Praramdani, E., & Artikel, H. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 38–48. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- Mandau, M. Y., Sujaini, H., & Muhandi, H. (2021). Animasi 3D Menjelajah Seluruh Area Untan Menggunakan Navigasi Car Controller. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i1.36600>
- Mulud Muchamad, R., Asriyanik, A., & Pambudi, A. (2023). Implementasi Algoritma Advanced Encryption Standard (Aes) Untuk Mengenkripsi Datastore Pada Aplikasi Berbasis Android. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 55–64. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5889>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jakarta*, 4(1), 12–17.
- Putri, T. A., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Aprison, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Augmented Reality Di Sma N 1 Koto Xi Tarusan Pesisir Selatan. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 764–772.
- Rosdandi Utami Br Siregar, A., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Aprison, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Kelas X TAV berbasis Augmented Reality di SMKN 2 Sibolga. *Intellect: Indonesian Journal of*

- Learning and Technological Innovation*, 1(1), 50–69.
<https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.23>
- Rumengan, A. R., Rindengan, Y. D. Y., Valentino, H., & Kainde, F. (n.d.). *Learning Media Application of Biology Subjects Based on Augmented Reality for High*. 1–8. <https://repo.unsrat.ac.id/5163/>
- Rusminati, S., & Styanada, G. (2020). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Berbasis HOTS Ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 408–412. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/417>
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Satria, B., & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6(September), 103–110. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jikom/article/view/1703%0Ahttp://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jikom/article/download/1703/1133>
- Sundari, S., Adib, M. Al, & Khairani, S. (2024). Perancangan Aplikasi Mixed Reality Museum Presiden Indonesia Berbasis Android Menggunakan Vuforia. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 23(1), 124. <https://doi.org/10.53513/jis.v23i1.9589>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>