

Daftar Pustaka

- Abdulghani, T. and Sati, B.P. (2020) ‘Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran’, *Media Jurnal Informatika*, 11(1), pp. 43–50. Available at: <https://doi.org/10.35194/MJI.V11I1.770>.
- Aditama, P.W., Adnyana, I.N.W. and Ariningsih, K.A. (2019) ‘AUGMENTED REALITY DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN’, *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, pp. 176–182. Available at: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/225> (Accessed: 18 February 2023).
- Adjis, R. *et al.* (2021) ‘Aplikasi Augmented Reality Penuntun Shalat Untuk Anak Usia Dini’, *Jointer - Journal of Informatics Engineering*, 2(01), pp. 9–15. Available at: <https://doi.org/10.53682/jointer.v2i01.21>.
- Afandi, D.F. *et al.* (2018) ‘APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: Raudlotul Athfal Muslimat NU Kemasari)’.
- Alifah, R. *et al.* (2021) ‘Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Studi Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), pp. 1–7. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- Ananda, K. (2022) ‘Penerapan Konseling Individu Dengan Teknik Self Instruction Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Peserta Didik Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Darul Huda Bandar Lampung Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Skripsi’, *Braz Dent J.*, 33(1), pp. 1–12.
- Anshori, I.F., Faiz, M. and Handiani, N. (2022) ‘PENERAPAN IMK PADA KARTU TANDA MAHASISWA BERBASIS AUGMENTED REALITY’, *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 4(1), pp. 56–60. Available at: <https://doi.org/10.51977/JTI.V4I1.527>.
- Azizah, N. (2018) ‘Pemanfaatan Benda-Benda langit pada Kehidupanusia’.
- Berkati, A. (2021) ‘Media Pembelajaran Interaktif: Mengenal Angka Dengan Menerapkan Augmented reality (Ar) Pada Mobile’, *ResearchGate*, (November), pp. 1–10.
- Bunien, 13523199 Lhee Gam (2020) ‘Aplikasi Edukasi Pengenalan Satwa Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini’. Available at: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/29729> (Accessed: 10 February 2023).
- Dewi, N.C., Aslan, A. and Suhardi, M. (2020) ‘GAYA KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK’, *JMSP (Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan)*, 4(2), pp. 159–164. Available at: <https://doi.org/10.17977/UM025V4I22020P159>.

- Dwi Gotama, J., Fernando, Y. and Pasha, D. (2021) 'Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), pp. 28–38. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Feriyanti, N., Raya, J. and Km, S. (2019) 'PENGEMBANGAN e-MODUL MATEMATIKA UNTUK SISWA SD (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students)', pp. 1–12.
- Haristah, H. *et al.* (2019) 'Pengembangan Modul Pembelajaran', *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), pp. 224–236. Available at: <https://doi.org/10.26877/IMAJINER.V1I5.4473>.
- Hendra, J. and Putra, G.I. (2019) 'Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak', *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), pp. 438–444. Available at: <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>.
- Irfan, M. *et al.* (2022) 'Perancangan Game Edukatif Anti Narkoba Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Spark AR dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)', *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, 6(1), pp. 34–44. Available at: <https://doi.org/10.22441/JITKOM.V6I1.005>.
- Latifah, A., Rahayu, R.E.G. and Adam Faroqi, A. (2020) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk TK/Paud Berbasis Android', *Jurnal Algoritma*, 17(2), pp. 378–385. Available at: <https://doi.org/10.33364/ALGORITMA/V.17-2.378>.
- Marjuni, A. and Harun, H. (2019) 'Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran', *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), p. 194. Available at: <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>.
- Muhammad Alfiansyah (2018) 'Perancangan Augmented Reality Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.', *Repository Universitas Esa Unggul*, 6, p. 14. Available at: <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-12193-jurnal.Image.Marked.pdf>.
- Parinata, D. (2021) 'PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI YOUTUBE DAN FACEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA', *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), pp. 11–17. Available at: <https://doi.org/10.33365/JI-MR.V2I1.1061>.
- Pranatawijaya, V.H. *et al.* (2019) 'Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online', *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp. 128–137. Available at: <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Pratama, A.A. and Mutiara, A.B. (2021) 'Software Quality Analysis for Halodoc Application using ISO 25010:2011', *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(8), pp. 383–392. Available at:

<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120844>.

- Rahdiyanta, D. (2019) 'Teknik Penyusunan Modul Pembelajaran', *Academia*, pp. 1–14.
- Roman Aqviriyo, Anung Rachman and Asmoro Nurhadi (2022) 'Edukasi Peran Hak Asasi Manusia di Era Digital Lewat Filter Augmented Reality (AR) Instagram', *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), pp. 17–25. Available at: <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.497>.
- Setyawan, R.A. and Atapukan, W.F. (2018) 'Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert', *Compiler*, 7(1), pp. 54–61. Available at: <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>.
- Sugiiyono (2019) 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D', p. 444.
- Suhendar, H.A. and Tolle, H. (2022) 'Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Clothing untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen terhadap Bisnis Clothing Line Kyouka', ... *Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e ...*, 6(3), pp. 1037–1047. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10686/4733>.
- Sungkono (2018) 'PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN', pp. 1–13.
- Syafri, M.R. *et al.* (2020) 'MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN SESUAI', (45).
- Yuliana, A., Tresnawati, S. and R, S.K. (2021) 'Aplikasi Pengenalan Semen (Sundanese Instrument) Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus : Sekolah Dasar Negeri Sukajaya)', 15(1), pp. 94–100.
- Zebua, T., Nadeak, B. and Sinaga, S.B. (2020) 'Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D', *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), pp. 18–21.