

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Parno, R. Vinka, and A. Putri, "PROTOTYPE APLIKASI E-LEARNING BERBASIS ANDROID MEMANFAATKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN TRANSPORTASI UMUM KOTA JAKARTA," 2022.
- [2] S. Simbolon and S. Sapri, "Analisis Kebutuhan Siswa Akan Android-Based Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Bangun Ruang," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4322–4330, Apr. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2821.
- [3] S. Angga, N. Pambudi, and A. N. Rahmi, "PEMBUATAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PEMBELAJARAN ORGANEL SEL PADA TUMBUHAN DAN HEWAN (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Dlingo)," 2022.
- [4] F. Arizal Fahmi, J. Ferjanus Palandi, and T. Rachman, "Pengembangan Media Pembelajaran tentang Tumbuhan Monokotil dan Dikotil Menggunakan Augmented Reality," *J-Intech J. Inf. Technol.*, vol. 10, no. 2, pp. 109–116, 2022, doi: 10.32664/j-intech.v10i02.801.
- [5] G. Cris Smaramanik Dwiqi, I. Gde Wawan Sudatha, and P. Studi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana," 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- [6] K. Novitasari, "Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini," *J. Golden Age*, vol. 3, no. 01, pp. 50–56, 2019, [Online]. Available: <http://m.kompasiana.com>.
- [7] H. Walangadi and W. Putra Pratama, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D." [Online]. Available: <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- [8] S. Ahdan, A. Thyo Priandika, F. Andhika, and F. Shely Amalia, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC

TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY,” 2020, [Online]. Available: <http://journalbalitbangdalamampung.org>

- [9] S. A. Prasetyo and R. Efendi, “Pengaruh Penggunaan Learning Management System Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring SMK Negeri 3 Salatiga,” 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [10] A. P. Pratiwi and J. Riyanto, “Aplikasi Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality,” *J. Eng. Technol. Appl. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–85, 2022, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0402.382.
- [11] J. Asmara, “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala),” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [12] R. A. Mahdafiki, F. Fauziah, and R. T. K. Sari, “Mixed Reality Edukasi Pengenalan Bioma dengan Metode Occlusion Detection dan Algoritma FAST Corner Detection,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 77–90, May 2022, doi: 10.21831/jitp.v9i1.46320.