

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & 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), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2020). Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Black Box Testisng Studi Kasus E-Wisudawan Di Institus Sains Dan Teknologi Al-Kamal. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5, 42.
- Afrillia, Y., & Dasril. (2021). Implementation Of Augmented Reality To The Seven World World Using Marker Based Tracking Method (MBT) Android Based. *Jurnal Teknovasi*, 8(01), 37–44. <https://doi.org/10.55445/jt.v8i01.26>
- Afriyani, E., Bachri, O. S., & Ramdhan, N. A. (2022). Aplikasi Android Hukum Bacaan Tajwid Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 18(2), 87–93. <https://doi.org/10.53845/infokam.v18i2.325>
- Ardiansyah, D., Eviyanti, A., & Fitrani, A. S. (2022). Animal Recognition Application Based on Food Type Using Android Based Augmented Reality. *Procedia of Engineering and Life Science*, 2(2). <https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1227>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Majdi, M. (2024). *Implementation Of Visual Media In The Form Of Images In Indonesian Language Learning For Elementary Schools*. 3(5), 260–265.
- Nadhifa, N., & Hidayat, T. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Alat Peraga IPA Dengan Metode Marker Based Tracking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1877>

- Pranoto, A., & Zakariyah, M. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Peran Augmented Reality dalam Memperkenalkan Organ Pencernaan Manusia pada Anak Sekolah Dasar. *Media Online*, 4(3), 1235–1244. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1441>
- Pratama, A., Saputra, I., Al Kautsar Aidilof, H., Habib, M., & Nasruddin, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru Sma Negeri 1 Lhokseumawe. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 261–270. <https://doi.org/10.51179/pkm.v5i3.1470>
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. (2020). *Augmented Reality Based Learning Media In Fotosynthesis Material*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 5(1), 1–5.
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., & Anggoro, P. D. W. (2023). Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi,"* 1(2), 72. <https://doi.org/10.26798/juti.v1i2.805>
- Saputra, E. Y., & Moh. Ali Romli. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Sendi Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Perangkat Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 3758–3769. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3482>
- Setiawan, A., Gunawan, H., Hidayatullah, A., Putra, M. A. S., Sugema, R. C., Pane, A. H., Nasution, A. R., & Irsyad, M. (2022). Black Box Testing Dengan Teknik State Transition Testing Pada Inventori Alat-Alat Medis. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.47233/jsit.v2i3.218>
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.411>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>

Yuli Lestari Rasyid, Brave A. Sugiarto, & Arthur M. Rumangit. (2021). Animasi Interaktif Pembelajaran Sel pada Hewan dan Tumbuhan. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 175–182.