

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). *Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran*. 11(1).
- Anderha, R. R., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan*. 2(1), 1–10.
- Ashidik, J. P., Waluyo, S., & Susanti, I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pemasaran Produk Pada Haus Coffee. *Skanika*, 4(1), 51–57. <https://doi.org/10.36080/Skanika.V4i1.1936>
- Ayu Rifka Sitoresmi. (2023). *Skema Adalah Suatu Rancangan, Pahami Pengertian Dan Sinonimnya*. Liputan 6 .Com. <https://www.liputan6.com/hot/read/5276896/skema-adalah-suatu-rancangan-pahami-pengertian-dan-sinonimnya?page=3>
- Br. Tarigan, N. V. (2020). *Analisis Penerapan Model Example Non Example Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan*. <http://repository.uhn.ac.id/>. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/4609>
- Bustami, B., Muhammad, M., Yunizar, Z., Rosnita, L., Meiyanti, R., Afrillia, Y., Hafidh Rafif, T. M., & Harahap, I. T. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Online Dan Perakitan Komputer Pada Sekolah Di Desa Paloh Lada Kecamatan Dewantara. *Meuseuraya - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.47498/Meuseuraya.V1i2.1436>
- Ersa, P., & Dewi, R. (2018). *Pemanfaatan Multimedia Presentasi Dan Media Cetak Dalam Meningkatkan Mutu*. 4, 115–130.
- Hanif Irsyad. (2015). *Aplikasi Android Dalam 5 Menit*. Media Komputindo.
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Hendrawan, N., Hamid, H., & Azzamani, B. (2022). Media Informasi Berbasis Augmented Reality Pada Kompleks Masjid Agung Keraton Buton Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Informatika*, 11(2), 185. <https://doi.org/10.55340/Jiu.V11i2.1172>
- Hendriana, H., & Utari Soemarmo. (2019). *Penilaian Pembelajaran Matematika* (Nurul Falah Atif (Ed.)). Refika Aditama.
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). *Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk Ti Bali Global Singaraja*. 8.
- Lorena, S., Ginting, B. R., & Sofyan, F. (N.D.). *Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*. 15(2), 139–154.

- Madiun, U. P. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi “ Amudra ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita*. 49–53.
- Nur, A., Wirawan, R., Inayah, A., Komputer, S., & Informasi, S. (2023). *Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun Datar Berbasis Augmented Reality*. 6(1), 30–39.
- 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>
- Qorimah, E. N., & Sutarna. (2022). Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnalbasicedu*, 6.
- Qothrunnada, K. (2023). *Strategi Pembelajaran: Pengertian, Macam-Macam, Dan Contohnya*. [www.Detik.Com](https://www.detik.com/bali/berita/d-6578574/strategi-pembelajaran-pengertian-macam-macam-dan-contohnya). <https://www.Detik.Com/bali/berita/d-6578574/strategi-pembelajaran-pengertian-macam-macam-dan-contohnya>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1379>
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). *Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android Implementation Of Augmented Reality In Mathematical Learning Geometrics Using Marked Based Tracking Method On Android*. 9(28), 15–24. <https://doi.org/10.34010/Komputika.V9i1.2362>
- Sari, R. N., & Maharani, E. T. W. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital Dalam Storyboard Pada Materi Larutan Penyangga Bufferpedia” Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas Xii. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3.
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. S. Wardan (Ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Tiyasari, S., Sulisworo, D., & Artikel, I. (2021). *Pengembangan Kartu Bermain Ar Berbasis Teknologi Augmented Reality Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika*. 123–132.
- Wahana Komputer. (2012). *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sedderhana Platform Android* (Ayu Yudha (Ed.)). Media Komputindo.
- Wibowo, K. S. (2021). Augmented Reality Dalam Visualisasi Katalog Penjualan Toko Aneka Furniture Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection. *Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1336–1351. <https://doi.org/10.35957/Jatisi.V8i3.1006>

- Widyaningsih, N., & Keguruan, F. (N.D.). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah*. 2666, 347–361.
- Wirawan, R., Faizah, A. N., Informasi, S., Reality, A., & Ruang, B. (2021). *Implementasi Augmented Reality 3 Dimensi Pada Pembelajaran Matematika Di Sdn 134 Kalumpang*. 8(2).
- Wirnoto, T., & Ratnaningsih, N. (2022). *Problematika Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Persepsi Guru*. 11(1), 27–40.
- Zahra, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu Development Learning Media Of Circle Using Android-Based .... Andriyani , Joko Lianto Buliali Development Learning Media Of Circle Using Android-. September*.
- Zarkasyi, Informatika, T., Malikussaleh, U., Utara, A., Informatika, J. T., Teknik, F., & Malikussaleh, U. (N.D.). *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkuliahan*. <https://www.google.com>