

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Suroiya and S. P. Prasetya, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia,” *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, vol. 1, no. 2, pp. 93–104, 2021.
- [2] A. Wiharto and C. Budihartanti, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android,” *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [3] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality (AR) sebagai teknologi interaktif dalam pengenalan benda cagar budaya kepada masyarakat,” *Jurnal Simetris*, vol. 2, no. 8, pp. 807–812, 2017.
- [4] N. S. Mulyani and M. Masniladevi, “Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo,” *Journal of Basic Education Studies*, vol. 4, no. 2, pp. 1–13, 2021.
- [5] M. Hasan *et al.*, “Media pembelajaran.” Tahta media group, 2021.
- [6] I. P. Sari, I. H. Batubara, and M. Basri, “Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran,” *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 4, pp. 209–215, 2023.
- [7] M. M. Mohammad and P. M. Sari, “Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 7, no. 3, pp. 1194–1198, 2021.
- [8] L. Kurnia, “Aplikasi Kuis Interaktif dalam Pembelajaran IPS Terpadu dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa,” *Jess: Journal Education Social Science*, vol. 2, no. 46, pp. 51–61, 2022.
- [9] A. Haris, A. Malik, A. N. Safitri, A. S. Rahma, and Y. Yahfizham, “Dasar-Dasar Komputer Yang Harus Dimiliki Oleh Masyarakat Dalam

- Menghadapi Perkembangan Teknologi,” *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [10] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality,” *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [11] A. Arsari and Q. J. Adrian, “Implementasi Augmented Reality Pada Buku ‘the Art of Animation: 12 Principles,’” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 109–119, 2020.
- [12] C. A. Gunawan and A. M. Rumagit, “Augmented Reality Based 3 Dimensional Image Visualization Application,” 2022.
- [13] H. Franata, E. Sahputra, A. Wijaya, and M. Marhalim, “Interactive Multimedia Introduction To 3D Animation-Based Body Management Procedures For Muhammadiyah 1 Elementary School Students Bengkulu City,” *Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi (JKOMITEK)*, vol. 3, no. 1, pp. 127–134, 2023.
- [14] M. Siregar and I. Permana, “Rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk navigasi ke alamat pelanggan TV berbayar (studi kasus: Indovision cabang Pekanbaru),” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 82–94, 2016.
- [15] M. R. Tanjung and D. Irfan, “Rancang Bangun Aplikasi Android Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented Reality,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 2724–2735, 2022.