

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fadilah and N. A. Kanya, “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” vol. 1, no. 2, 2023.
- [2] I. Padangsidimpuan, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang,” vol. 03, no. 2, pp. 333–352, 2017.
- [3] R. I. Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- [4] I. Sahputra, A. Pratama, S. Fachrurrazi, and M. Ari, “Meningkatkan Semangat Literasi Digital Pada Generasi Millennial Dalam Penangkalan Berita Hoaks,” vol. 2, no. 1, pp. 283–288, 2023.
- [5] B. Aulatul Mufida, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdiyan Yusron, “Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food,” *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 120–130, 2021.
- [6] A. Ariyanto, D. F. Priyayi, and L. Dewi, “Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga,” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidik. Biol.*, vol. 9, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.24127/bioedukasi.v9i1.1377.
- [7] W. Suherman, M. Rapi, and U. Hasanah, “Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Ekskresi Manusia,” vol. 5, no. 2, pp. 94–106, 2023.
- [8] D. Sma, D. J. Paud, and D. Dikmen, “No Title,” pp. 1–36, 2020.
- [9] oktavian 2018, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [10] F. Nisa, N. S. Nurfebruary, M. Ikhwan, and Z. Ardian, “SOSIALISASI UU ITE BAGI SISWA SMA NEGERI 4 LHOKSEUMAWE " CERDAS MENANGKAL HOAX DALAM MENGGUNAKAN INTERNET ”,” vol. 1, no. 2, pp. 57–64, 2024.
- [11] A. Ritonga, “Studi Literatur Perbandingan Bahasa Pemrograman C ++ Dan

- Bahasa Pemrograman Python Pada Algoritma Pemrograman,” vol. 3, no. 3, 2023.
- [12] A. Ardialis, “Augmented Reality Pengenalan Budaya Batak Toba,” 2019, [Online]. Available: <http://repository.uir.ac.id/1823/>
- [13] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, and M. Riska, “Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D ‘ Finding Geometry ’ Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika,” vol. 4, no. 2, pp. 21–26, 2021.
- [14] M. E. Kristanto, U. Rosyidah, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, “Perumahan Bukit Violan Jaya Semarang,” pp. 1–5, 2014.
- [15] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, “Multimedia services on top of M3 Smart Spaces,” *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010, doi: 10.1109/SIBIRCON.2010.5555154.