

DAFTAR PUSTAKA

- Suprpto. S.Kom., M.Kom, Safaruddin. H. A. I. ,S. Kom, M.Kom, Fitrah. S. F. K.,S. Kom., M.Kom (2018). Implementasi Augmented Reality Labs Tour Prodi TI Dengan Metode *Marker Based Tracking Berbasis Android*. *Inova-Tif*,1(1).
<https://doi.org/10.32832/Inova-Tif.V1i1.1329>
- Afifullah, F. N., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2022). *Implementasi Augmented Reality Pada Latihan Progressive Muscle Relaxation*. 1(2), 110–121.
- Aktafi, B., Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Alquran Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 42–48.
<https://doi.org/10.36040/Jati.V4i1.2383>
- Ambo, S. N., & Sidik, M. R. (2022). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Primata Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 1, 511–515.
- Fadhli, M., Ikram, D., Fachrurrazi, S., & Fhonna, R. P. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBANGUN ANDROID APPLICATION FOR BEGINNERS*. 1–10.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.29100/Eduproxima.V2i1.1489>
- Hindun, A. S. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Berbasis Android: Sebagai Media Pembelajaran Ipa Yang Bermakna. *Perspektif*, 444 - 459.
<https://jurnal.jkpbbali.com/perspektif/article/view/171%0Ahttps://jurnal.jkpbbali.com/perspektif/article/download/171/101>
- Hutabarat, J. P. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis Corel Draw X7 Dengan Menggunakan Learning Management System. 2(2), 60–64.
- Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Ketut Sepdyana Kartini 1 Dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Muhammad Abdi Nugraha, Budi Syahri, Waskito, P. (2022). Implementasi *Augmented Reality* Dalam Mata Pelajaran Teknik Bubut *Implementation Of Augmented Reality In Lathe Engineering Lessons In Mechanical Engineering Department Of Smk Muhammadiyah 1 Padang*. *Vomek*, 4(2), 6–10.

- Nur Isa, W., Antoni Musril, H., & Zahrati, W. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Berbasis Magic Book. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 6(1), 1–13. <http://Ojsamik.Amikmitragama.ac.id>
- Purwanto, I. H., Dewa, A. G., & Kurniawan, S. D. (2020). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Mdlc.*
- Restika, A. P., Nirwana, H., & Asriyadi, A. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Komponen Total Station. *Teknik Elektro Dan Informatika*, 21(3), 208–214.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode *Marked Based Tracking* Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://Doi.Org/10.34010/Komputika.V9i1.2362>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Bapala/Article/View/34508>
- Susanto, B. (2017). *Sistem Pencernaan Makanan Pada Tubuh Manusia*. Yogyakarta: Istana Media.
- Wirawan, R., Faizah, A. N., & Wahyuningsih. (2021). Implementasi Augmented Reality 3 Dimensi Pada Pembelajaran Matematika Di SDN 134 Kalumpang. *Jtriste*, 8(2), 32–40.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal Of Technology, Informatics And Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://Doi.Org/10.24176/Ijtis.V1i2.4891>
- Yulisman, Y., Fonda, H., & Yolanda, A. K. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Android (Studi Kasus: SD Anugrah Plus Pekanbaru). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 56–64. <https://Doi.Org/10.33060/Jik/2020/Vol9.Iss2.163>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D Dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.