

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Adhani, M. A. Gustalika, and I. K. A, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 5, p. 1218, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4693.
- [2] L. Sari, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Ilmu Tajwid Berbasis Android,” *J. Eng. Technol. Appl. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 97–104, 2022, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0402.386.
- [3] I. F. Septiyanti, S. Wibawa, Y. Yulia, and B. H. Cahyani, “Kemampuan Berpikir Kritis pada Tahapan Operasional Konkrit,” vol. 7, no. November, pp. 195–203, 2023.
- [4] W. Nandyansah and N. Suprpto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom,” *IPF Inov. Pendidik. Fis.*, vol. 8, no. 2, pp. 756–760, 2019.
- [5] K. Sukiyasa and S. Sukoco, “Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 1, pp. 126–137, 2013, doi: 10.21831/jpv.v3i1.1588.
- [6] G. C. S. Dwiqi, I. G. W. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 33, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- [7] K. Novitasari, “Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini,” *J. Golden Age*, vol. 3, no. 01, p. 50, 2019, doi: 10.29408/goldenage.v3i01.1435.
- [8] H. Walangadi and W. P. Pratama, “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D,” *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 4, no. 3, p. 201, 2020, doi: 10.37905/aksara.4.3.201-208.2018.
- [9] I. R. Cahyani, “PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA,” *J.*

- Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, p. 57, 2020, doi: 10.33394/jtp.v5i1.2854.
- [10] N. Markamah, S. Subiyanto, and A. Murnomo, "The Effectiveness of Augmented Reality App to Improve Students Achievement in Learning Introduction to Animals," *J. Educ. Learn.*, vol. 12, no. 4, pp. 651–657, 2018, doi: 10.11591/edulearn.v12i4.9334.
- [11] N. Ginting, "Improving the Ability To Read the Quran Through the اَوَّلُ رَاقِ زَمَلَامِ ل-: 4 [لَأَقُؤْءَنَاتِ رَوَّ رَوَّيَ لَ }]", vol. 5, no. 2, pp. 305–317, 2022.
- [12] S. Ahdan, A. R. Putri, and A. Sucipto, "Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English," *Sistemasi*, vol. 9, no. 3, p. 493, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.884.
- [13] A. Dharmalau, I. Hiswara, and D. Cahya Geovani, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia," *J. Teknol. Technoscientia*, vol. 15, no. 1, pp. 15–22, 2022, doi: 10.34151/technoscientia.v15i1.3833.
- [14] A. Inawati and D. Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 1, pp. 96–108, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n1.p96-108.
- [15] R. B. R. Mokodompit, V. Tulenan, and S. D. E. Paturusi, "Design and Build Learning Media To Prevent Stunting Based on Augmented Reality," 2022, [Online]. Available: http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/3984%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/3984/1/Bintang_Mokodompit_Jurnal.pdf
- [16] H. K. R. Heru Kurniawan Ramadani and Walidini Syaihul Huda, "Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *Explor. IT! J. Keilmuan dan Apl. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 87–92, 2020, doi: 10.35891/explorit.v12i2.2281.
- [17] H. A. Aziz and C. Prihantoro, "Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website," *J. Komputer, Inf. dan Teknol.*, vol.

- 2, no. 1, pp. 9–18, 2022, doi: 10.53697/jkomitek.v2i1.575.
- [18] R. Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo grafi Pada Materi Lipatan dan Patahan Patahan, Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan dan,” *Swara Bhumi e-Journal Pendidik. Geogr. FIS Unesa*, vol. Vol 5, no. 1, p. 2, 2019.
- [19] A. F. Ulva, “3D Visualisation of Exhibition With Virtual Reality Concept Based on Web and Mobile,” *Pros. SNFT Unimal 2022*, pp. 68–80, 2022, [Online]. Available: <https://snft2022.ft.unimal.ac.id/SI/009-SI.pdf>
- [20] A. F. Ulva, D. Yulisda, R. Putra Fhonna, R. Fitria, and H. Rijal, “Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office,” *I-Com Indones. Community J.*, vol. 3, no. 2, pp. 665–675, 2023, doi: 10.33379/icom.v3i2.2545.
- [21] T. K. Situmorang, H. M. Az-Zahra, and A. D. Herlambang, “Evaluasi Usability pada Aplikasi Perbankan Jenius dengan Metode Usability Testing,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, pp. 4349–4356, 2019.