

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode *Marker Based Tracking* Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Abidin, Z. (2019). Perancangan Media Pembelajaran *Kids AR Nutrition Master* Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR). In *Politeknik Negeri Jember*.
- Aldriyan, A. A., & Amini, S. (2020). Penerapan Metode *Marker Based Tracking* Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Skatika*, 3(4), 1–6. <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206/1097>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pp*, 38(1), 30–38.
- Amelia, D., & Nurmaily, E. (2021). Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui *Storytelling Slide and Sound*. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22–26. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948>
- Ariama, S., & Burhendi, F. C. A. (2022). Pengembangan Website Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Augmented Reality* Dengan Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 181–190. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.12132>
- Arifin, M., & Fahrizal, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (*Augmented Reality*). *Jurnal Portal Data*, 6(1), 1–22. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>

- Arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, K. B. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas Metode *Marker* dan *Markerless Tracking* pada Objek *Augmented Reality*. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.30871/ji.v14i1.3985>
- Arisandy, R., & Handoko, K. (2021). Pengenalan Produk Baru *Procter And Gamble* Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 04(02), 75–83.
- Azis, N., Probadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android 1Nur. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1–5.
- Fa'ati, N. (2021). *Metode Marker Based Tracking Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris.
<http://repository.teknokrat.ac.id/3472/%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3472/4/b217312272.pdf>
- Farianto, W., Prasetyo, N. A., & Raharja, A. (2021). *Augmented Reality* Objek Bersejarah *Museum Soesilo Soedarman* Menggunakan Metode *Marker Based* dan *Markerless*. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 6(2), 141.
- Firmansyah, M. B., Zalilludin, D., & Kunci, K. (2022). Rancang Bangun *Game* Pembelajaran Bahasa Pemrograman Dasar Dengan Nama *Code Augmented Reality Puzzle* Menggunakan Unity 3D & Vuforia Berbasis Android. 13–14.
- Hamdani, H., & Hendriyani, Y. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Gerakan Semaphore Pramuka Berbasis *Augmented Reality* Dengan *Marker Based Tracking*. *Algoritma : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6(1).
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/11576>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Haq, N. M. (2020). *Augmented Reality* Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi *Facial Motion Capture* Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 100–108.

- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Hiswara, I., Dharmalau, A., & Geovani, D. C. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Produk Menggunakan *Software Unity 3d* Dan *Vuforia* Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Technoscintia*, 15(1), 15–22.
- Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game Ular Tangga* Berbasis *Unity 3D* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 96–108.
- Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 6(1), 89.
<https://doi.org/10.22303/it.6.1.2018.89-98>
- Nadhifa, N., Hidayat, T., & Sofyan, A. A. (2022). Implementasi *Augmented Reality* Pada Pengenalan Alat Peraga IPA Dengan Metode *Marker Based Tracking*. *JUTIS (Jurnal Teknik Informatika Unis)*, 10(1), 24–32.
- Nasution, S., Nasution, A. H., & Hakim, A. L. (2019). Pembuatan Plugin *Tile-Based Game* Pada *Unity 3D*. *IT Journal Research and Development (ITJRD)*, 4(1), 46–60.
- Noviani, T., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Kebudayaan Dengan Metode *Finite State Machine* Dan Algoritma *Fisher-Yates*. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1819>

- Puspitasari, P., Ayu Permanasari, A., & Sukarni. (2021). Pengenalan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Babul Ulum Desa Pulau Panggung Kecamatan Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.31334/jks.v4i1.1626>
- Raco, J. (2018). Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulan. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rahmat, R., & Yanti, N. (2020). *Augmented Reality* untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Satria, B., & Prihandoko, P. (2018). Implementasi Metode *Marker Based Tracking* Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality*. *Sebatik*, 19(1), 1–5. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v19i1.88>
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Sugandi, E., Farid, D. A. M., & Subandowo, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar Desa Kemasantani Mojokerto. In *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, Issue 1).
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2021). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Peni*, 2(2), 103–104.
- Tanjung, A. M., Gunawan, R., & Halim, A. (2022). Implementasi *Marker Based Tracking Augmented Reality* pada *Brosur Property* Perumahan Berbasis Android. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2), 83–98.
- Triyono, A., Muhaqiqin, & Satria, M. N. D. (2021). Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis *Augmented Reality* Untuk Kelas XI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 39–53.

Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 5(2), 173–181.

Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>

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.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/> (diakses pada tanggal 21 Januari 2023)

