

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Nasional Desain Dan Arsitektur (Senada)*, 176–182.
- Akhmani, M. Akhmani, & Fachrie, M. (2023). Aplikasi Belajar Huruf Dan Angka Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Infotech : Jurnal Informatika & Teknologi*, 4(2), 212–223. <https://doi.org/10.37373/Infotech.V4i2.857>
- Ali, M. R. M., Putri, N. E., & Kuswanto, H. (2023). Tinjauan Literatur Sistematis: Perkembangan Penggunaan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1045–1055. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V13i4.1277>
- Amelia, C. R., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Video Animasi 3d Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V. *Jurnal Holistik*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24853/Holistika.8.1.1-10>
- Armila, D., Mariada, S., Nabilah Efendy, V., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pai. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1394–1401. <https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i2.1505>
- Arsiva, P., Nur, S., & Nangimah, Z. (2024). Integrasi Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Seri Konferensi Studi Sosial Humaniora Dan Pendidikan (Shes)*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/Shes.V7i3.92663>
- Ashari, H., & Makmur, E. (2024). Desain Pembelajaran Inovatif: Implementasi Aplikasi Quiver Berbasis Augmented Reality Dalam Perkuliahan. *Jurnal Mediatik: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(1). <https://doi.org/10.59562/Mediatik.V7i1.1299>
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun Di Tk Tunas Insan Kamil Kota Serang. *Jea (Jurnal Edukasi Aud)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/Jea.V9i2.9326>
- Ayunestina, N. T., Purwantoro, S., & Fitriasia, Y. (2020). Implementasi Augmented Reality Dalam Bentuk Location Based Service (Lbs) Pada Hotel Di Kota

- Pekanbaru Berbasis Android. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(2), 119–128. <https://doi.org/10.35143/Jkt.V6i2.3585>
- Aziza, I. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jipi (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3, 52–62. <https://doi.org/10.58788/Jipi.V3i1.4186>
- Bashri, A., Puspitawati, R. P., Sri, M., Jurusan, P., & Fmipa Unesa, B. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Abdi Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 212–217. <https://smadahgresik.sch.id>
- Chen, P., Liu, X., Cheng, W., & Huang, R. (2017). A Review Of Using Augmented Reality In Education From 2011 To 2016. *Innovations In Smart Learning*, 13–18.
- Fawaid, M. A. Z., Arifia, A., Amaluddin, F., Muqtadir, A., & Hidayatullah, Z. A. (2023). Animasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Geografi Berbasis Android Intisari. *Curtina: Computer Science Or Informatics Journal*, 4(1). <http://journal.unirow.ac.id/index.php/Curtina/article/view/574>
- Febriyanto, A., Bhakti, R. M. H., & Wahyuningsih, P. (2024). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Benda Langit Di Smp N 1 Tanjung. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i3.4996>
- Feoh, G., & Wiryadikara, R. P. (2019). Pengujian Functional Suitability Pada Implementasi Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented Reality. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (Sintesa)*. <https://api.semanticscholar.org/Corpusid:208100975>
- Fitriani, A. O. (2020). *Meniru Gerakan Ibadah Dengan Urutan Yang Benar||Usia 4-5 Tahun||Perkembangan Nilai Agama Dan Moral [Video Recording]*. https://www.youtube.com/watch?v=Zy-Ur4nt_Ve
- Ghaffur, A. T., & Nurkhamid. (2017). Analisis Kualitas Sistem Informasi Kegiatan Sekolah Berbasis Mobile Web Di Smk Negeri 2 Yogyakarta. *Elinvo: Electronics, Informatics And Vocational Education*, 2(1), 94–101. www.developer.android.com
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.40>
- Gunawan, A. A., & Romli, M. A. (2023). Media Pembelajaran Bidang Otomotif Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Indonesian Journal Of*

- Computer Science Attribution*, 12(6), 4121.
<https://doi.org/10.33022/Ijcs.V12i6.3484>
- Halimah, N., Ekawati, F. D., & Irham. (2022). Drilling Method Dalam Pelatihan Sholat Bagi Anak-Anak Di Mushola Al-Aziz Desa Kutamukti. *Jurnal An-Nizam: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 1(3), 132–138.
<https://doi.org/10.33558/An-Nizam.V1i3.5405>
- Hartono, T. P. (2022). *Perancangan Augmented Reality Menggunakan Unity Dan Blender Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)*.
<https://www.researchgate.net/publication/366089691>
- Hayyal, L. 'Adilah. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Eksponen*, 12.
<https://doi.org/10.47637/Eksponen.V13i2.788>
- Hidayani, N., Rosyidah, U. A., & Abdurrahman, G. (2024). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Interaktif Edukasi Anak Untuk Peningkatan Kognitif. *Journal Of Digital Literacy And Volunteering*, 2(2), 44–51. <https://jurnal.relawantik.or.id/ict/article/download/82/67>
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*.
<https://doi.org/10.35793/Iti.V13i1.20852>
- Khairiyah, K. Y. (2018). Strategi Media Pembelajaran Ritatoon Untuk Meningkatkan Daya Ingat Gerakan Sholat Siswa Tunagrahita Ringan. *Journal Of Islamic Education Studies*, 1(1).
<http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan>
- Kim, S. L., Suk, H. J., Kang, J. H., Jung, J. M., Laine, T. H., & Westlin, J. (2014). Using Unity 3d To Facilitate Mobile Augmented Reality Game Development. *World Forum On Internet Of Things*, 21–26. <https://doi.org/10.1109/Wf-Iot.2014.6803110>
- Maenah, M., & Taufiqulloh, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. Dalam *Journal Of Education Research* (Vol. 5, Nomor 3).
- Mahartika, I., Sutrisno, Iwan, & Dwinanto, A. (2023). *Fullbookmediapembelajaranberbasisaugmentedreality* (Abdul Karim, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
https://www.researchgate.net/publication/375027713_Media_Pembelajaran_Berbasis_Augmented_Reality

- Meliman, R., Jubaedah, Y., & Rohaeni, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Selling And Promotion Pada Peserta Didik Smk Negeri 15 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan (Jpp)* , 4(1), 9–17. <https://doi.org/10.21009/Jppv4i1.02>
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *Malcom: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/Malcom.V4i1.1019>
- Multazam, G. M., Sulastianto, H., & Suryadi, A. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Pembuatan Poster. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5678–5690. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i5.7480>
- Mulyani, A., Kurniadi, D., & Musadad, M. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 1, 50. <http://jurnal.itg.ac.id/>
- Nadhifa, N., & Hidayat, T. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Alat Peraga Ipa Dengan Metode Marker Based Tracking. *Information Management For Educators And Professionals*, 7(1), 31–40. <https://doi.org/10.51211/Imbi.V7i1.1877>
- Ningsih, R. M., & Dompus, S. Y. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 5(4), 424. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i4.459>
- Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Journal Of Engineering, Technology, And Applied Science*, 4(2), 78–85. <https://doi.org/10.36079/Lamintang.Jetas-0402.382>
- Putro, H. P. (2024). Peningkatan Kognitif Pengguna Antarmuka Augmented Reality Menggunakan Metoda Eyetracking. *Syntax Literate Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7). <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate.V9i7>
- Qamarani, A., Kurniawan, A. P., & Pratondo, A. (2020). Augmented Reality dalam Simulasi Posisi shalat berjamaah dengan metode multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Android. *Eproceedings Of Applied Science*, 6(2), 2637–2645. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/12226/12017>

- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rachim, M. R., & Salim, A. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Rahayu, N., Syafrizal, A., & Tinggi Ilmu Administrasi, S. (2022). Animasi 3d Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging. Dalam *Journal Of Science And Social Research* (Nomor 1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/jssr>
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Siar” Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2584–2593. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6861>
- Ramadhani, L., & Delianti, V. I. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Kamera Dan Lensa Pada Materi Ajar Fotografi Menggunakan Teknologi Augmented Reality Di Smk N 2 Pariaman. *Javit : Jurnal Vokasi Informatika*, 102–109. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.71>
- Ranifa, A. S., & Zaliluddin, D. (2020). Aplikasi Pengenalan Saluran Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semantic Scholar*. <https://doi.org/10.35313/irwns.v11i1.2109>
- Sari, A. P., Rudianto, B., & Prasetya, M. A. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Augmented Reality. *Jika*, 6(1), 2722–2713. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5155>
- Selindawati, Hayu, W. R. R., & Gunadi, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada. *Karimah Tauhid*, 3, 5143–5156. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13025>
- Sultan, Samsudin, Yunita, F., & Ilyas. (2022). Perancangan Desain Interior Kamar Menggunakan Software Sketchup Dan 3d Blender. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(3), 231–239. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i3.271>

- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality . *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 459–470.
- Tambunan, H., Subakti, H., Mas'ud, S. H., & Dwinanto, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif. *Publisher: Yayasan Kita Menulis*. https://www.researchgate.net/publication/377783100_Media_Pembelajaran_Interaktif
- Taukhid, A., Astuti, R., & Purnamasari, A. I. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Belajar Alat-Alat Otomotif. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6282>
- Vanda, Y., & Dwiyanto, D. (2023). Usability Analysis Aplikasi Mobile Augmented Reality (Mar) Untuk Multimedia Pembelajaran Motherboard (Aplikasi Ar-Mobo). *Infotekmesin*, 14(1), 105–110. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1654>
- Walangitan, S. D., Rumagit, A. M., & Sengkey, R. (2023). Making Augmented Reality Applications As Learning Media Classifying Drugs Based On Their Dosage Forms Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Penggolongan Obat Berdasarkan Bentuk Sediaannya. *Jurnal Teknik Informatika*, 18, 99–110. <https://doi.org/10.35793/jti.v18i3.50637>
- Wulandari, A., & Rayungsari, M. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90–98.