

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Khaulani, S. Neviyarni, and I. Irdamurni, “Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 51–59, 2020.
- [2] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021.
- [3] S. Suaidi, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Statistika melalui Model Think Pair Share (TPS) pada Siswa Kelas IX SMPN 18 Hulu Sungai Tengah,” *LANGSAT. Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, vol. 7, no. 1, pp. 31–36, 2020.
- [4] L. N. Ainni, “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar,” *J. Multi Media dan IT*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [5] E. Alamsyah and D. F. Ahwa, “Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School,” *Al-Adabiyah J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 59–76, 2020.
- [6] M. Nadzif, Y. Irhasyuarna, and S. Sauqina, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp,” *Jupeis J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 17–27, 2022.
- [7] K. Fendi, “Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar,” *Noviembre 2018*, vol. IX, no. 1, p. 1, 2019.
- [8] W. Farianto, N. A. Prasetyo, and P. A. Raharja, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan Markerless,” *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 141–153, 2021.
- [9] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Implementasi Multimedia

- Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021.
- [10] A. C. Rosa, H. Sunardi, and H. Setiawan, “Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang,” *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 10, no. 1, 2019.
- [11] A. R. Siadari and M. Siddik, “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–19, 2021.
- [12] M. Septiani, M. M. Nurzaelani, M. I. Pahlevi, and P. E. Sevtiyuni, “Augmented Reality Learning Media Based on Android for Sciences in Elementary Schools,” *Atlantis Press. Advances in Intelligent Systems Research*, vol. 172, no. Siconian 2019, pp. 717–723, 2020.
- [13] R. F. K. Ayu *et al.*, “Planetarium Glass Based on Augmented Reality to Improve Science Literacy Knowledge in Madura Primary Schools,” *Child Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–29, 2021.
- [14] Y. Fatma, A. Salim, and R. Hayami, “Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 2, no. 1, pp. 53–59, 2021.
- [15] D. Rahardian, T. W. Adi Putra, and F. N. Hakim, “Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia dengan Metode Mind Mapping untuk Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu,” *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2020.
- [16] I. Ahmad, S. Samsugi, and Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, pp. 46–53, 2022.
- [17] S. E. Khoirunnisa, S. Rahayu, and N. Natalia, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Program Studi Teknik Komputer Politeknik

- Sukabumi Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur,” in *SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan)*, 2020, vol. 2, pp. 81–86.
- [18] S. Triono, V. Tulenan, and S. D. E. Paturusi, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Dengan Metode Markerless,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 3, pp. 293–302, 2021.
- [19] C. Alfianti Oktavia, R. Fila Setiawan, and A. Christianto, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking,” *J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 53–60, 2019.
- [20] G. S. Paruntu, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, and V. Tulenan, “Game Based Education : Shorinji Kempo,” *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 127–136, 2020.
- [21] S. Y. Saputra and S. Subari, “Game Multiplayer ‘Mini Car Circuit’ Berbasis Android,” *J-Intech*, vol. 7, no. 01, pp. 58–66, 2019.
- [22] M. B. Firmansyah and D. Zalilludin, “Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Pemrograman Dasar Dengan Nama Code Augmented Reality Puzzle Menggunakan Unity 3D & Vuforia Berbasis Android,” in *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2022, vol. 13, no. 01, pp. 130–134.
- [23] N. Aisyiyah, S. Siswanti, and P. Harsadi, “Mobile Augmented Reality (MAR) Berbasis Marker Sebagai Media Simulasi Jilbab Virtual,” *J. Transform.*, vol. 16, no. 2, p. 153, 2019.
- [24] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [25] J. M. Christoffel, V. Tulenan, and R. Sengkey, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode User Defined Target,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 3, pp. 349–356, 2019.
- [26] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana*

- Pengabdi., vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [27] I. M. M. Nugraha, N. M. Luthfi, and H. Hidayati, “Aplikasi Pengelolaan Sport Club Universitas Telkom Berbasis Website,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [28] M. Muntahanah, A. Novianto, A. Wijaya, and Y. Apridiansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates,” *J. MEDIA INFOTAMA*, vol. 18, no. 1, pp. 112–120, 2022.
- [29] N. Istiawan and H. Kusdianto, “Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mata Kuliah Anatomi,” *JP.JOK (Jurnal Pendidik. Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, vol. 2, no. 1, pp. 13–19, 2018.
- [30] D. S. Rasyid, L. Mutawalli, and M. Ashari, “Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *Syntax Lit. J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 2656–2676, 2022.
- [31] Nadzifah Nadzifah, Suprih Widodo, and Nuur Wachid Abdul Majid, “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *Tek. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [32] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, and T. D. M. Harti, “Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing,” *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.
- [33] C. Tanza, S. Andryana, and A. Gunaryanti, “Sistem Monitoring Inventori dan Penjualan Berbasis Android dengan Metode Black Box Testing,” *J. Sist. Siber Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–44, 2022.
- [34] T. U. Rahmawati, “Efektivitas Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur,” *JKP J. Khasanah*

- Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 261–266, 2023.
- [35] S. D. Tsabitah, D. Priharsari, and S. H. Wijoyo, “Analisis Kualitatif Implikasi Information Overload pada Pengguna Social Networking Sites (SNS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X.
- [36] A. L. Satyadinoto, “Mengenal 3D Modelling | Berita | Gamelab Indonesia,” *Gamelab Indonesia*. 2020.
- [37] A. A. Syahidi, A. N. Asyikin, R. Sania, and S. Subandi, “Implementation and Evaluation of User Experience on Mobile Augmented Reality Technology-Based Brochure Applications,” *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 137–146, 2021.