

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Khairani, S. Sutisna, and S. Suyanto, "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Biolokus*, vol. 2, no. 1, p. 158, 2019, doi: 10.30821/biolokus.v2i1.442.
- [2] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- [3] A. Sobarna, "Implementasi Media Pembelajaran Permainan Shaking Stick Dalam Meningkatkan Situational Interest Siswa Pada Materi Bola Basket," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 17, no. 2, 2017, doi: 10.17509/jpp.v17i2.8242.
- [4] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 13, no. 2, pp. 174–183, 2016.
- [5] Khausar, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Guru Yang Bervariasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa," *J. Genta Mulia*, vol. V, no. 2, pp. 72–85, 2014.
- [6] I. Magdalena, A. Fatakhatu Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [7] M. R. Al Aziz, M. T. Furqon, and L. Muflikhah, "Klasifikasi Jamur Dapat Dimakan atau Beracun Menggunakan Naïve Bayes dan Seleksi Fitur berbasis Association Rule Mining," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 8, pp. 3948–3955, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] M. H. Muladi, T. Listyorini, E. Supriyati, and I. Artikel, "Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Tanaman Herbal Berbasis Android," *JUMINTAL J. Manaj. Inform. dan Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–99, 2022.
- [9] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.
- [10] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH J. Educ.*

Technol., vol. 4, no. 2, pp. 84–95, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.

- [11] Hendra *et al.*, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, no. 1. 2023. [Online]. Available: [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf)
- [12] R. F. Dewi, “Aspek Biologi, Biodiversitas Dan Potensi Jamur Makro,” 2022.
- [13] A. Marwani, F. Amalia, F. P. Hasibuan, J. P. Sari, and S. Wi. Ulfa, “Identifikasi Jenis Jamur Basidiomycetes Di Kecamatan Sosa Kota Padang Lawas Desa Harang Julu,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. September, pp. 1–23, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4785/3940>
- [14] I. Annessa, “Keanekaragaman Jenis Jamur Makroskopis di Arboretum sylvia Universitas Tanjungpura,” *J. Hutan Lestari*, vol. 5, no. 4, pp. 969–977, 2017.
- [15] M. Billingham, A. Clark, and G. Lee, “A survey of augmented reality,” *Found. Trends Human-Computer Interact.*, vol. 8, no. 2–3, pp. 73–272, 2014, doi: 10.1561/11000000049.
- [16] A. A. Aldriyan and S. Amini, “Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus,” *SKANIKA*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/2206/1097>
- [17] D. Saputra, H. Haryani, M. Martias, A. Surniandari, and K. Widiyanto, “Rancang Bangun Aplikasi Pesamline (Pemesanan Ambulance Online) Berbasis Android,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 110–122, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1188.
- [18] S. Daniel, “PENGEMBANGAN GAME BATTLE TANK – WHEN FIGHT IS THE LAST COICE MENGGUNAKAN METODE FSM (Finite State Machine),” vol. 1, no. 1, pp. 290–295, 2017.
- [19] R. Firdanu, S. Achmadi, and S. Adi Wibowo, “Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 276–282, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2657.
- [20] M. N. M. Akbar, Syahrul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3d Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK),” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [21] A. Himawan, N. A. Ramadhan, and P. Wahyuningsih, “Pemanfaatan teknologi augmented reality jamur sebagai media pembelajaran biologi di

SMAN 1 Wanasari Brebes,” *Estud. J. Penelit. Multidisiplin Mhs.*, vol. 1, no. 1, 2024.

- [22] N. A. Prasetyo, S. I. Nurhidayat, and C. Ramdani, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 305, 2023, doi: 10.31000/jika.v7i3.7989.
- [23] A. Latifah, D. Tresnawati, and H. Sanjaya, “Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal,” *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 2, pp. 515–526, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1138.
- [24] W. Alexandra, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [25] A. Syahputra, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD),” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 4, no. 2, p. 56, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i1.164.
- [26] N. Siska Intantria and D. Zaliluddin, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Hidroponik Sistem NFT (Nutrient Film Technique) Berbasis Android,” *Pros. Semin. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 151–175, 2021.
- [27] I. Ripansyah, I. F. Astuti, and P. P. Widagdo, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa SD Dengan Metode Marker Based Tracking,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 2, p. 88, 2021, doi: 10.30872/jim.v16i2.4174.
- [28] M. Destiara, “Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi,” *J. Sist. Inf. dan Bisnis Cerdas*, vol. 13, no. 2, pp. 75–80, 2020, doi: 10.33005/sibc.v13i2.2190.
- [29] A. Pramono and M. D. Setiawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i1.12573.