

Daftar Pustaka

- Abidin, S. R. A., L.B., P. L., & Irawati, I. (2020). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Media Pembelajaran Mengenal Rumah Adat Sulawesi Selatan. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i1.674>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amalia, F. (2024). Teknologi Augmented Reality (Ar) Dan Virtual Reality (Vr): Mengubah Cara Kita Berinteraksi Dengan Dunia. *Jurnal Teknologi Pintar*, 4(3), 1–20. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/610>
- Amar, M. I., Mpandi, A., Adawiah, R., Baihaqi, A., Haniko, P., Sappaile, B. I., Gani, I. P., Sitopu, J. W., Junaidi, A., Sofyan, Cahyono, D., Herlambang, A. Z. N., Mardiana, L., Herlambang, T., Yudianto, F., Susanto, F. A., Adinugroho, M., Rasyid, R. A., Sahri, M., ... Rahmawati, A. zultiva. (2024). Strategi Komunikasi Pemasaran Media Cetak Di Era Digital. *The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 2(2), 7310–7314. <http://repository.unpas.ac.id/64243/1/JURNAL-IING-IRWANSYAH.pdf%0Ahttps://jisab.iaiq.ac.id/index.php/kpi/article/view/23/18>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja grafindo persada.
- Asfinoza, A., Puspasari, S., & Sunardi, H. (2018). Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis Web pada PT. Sri Aneka Karyatama. *Jurnal Media Infotama*, 14(1),

142–145. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.472>

Efendy Warmanto, I. M., Lahinta, A., & Tuloli, M. S. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik. *DIFFUSION: Journal Of System And Information Technology*, 1(2), 13–23.

Huang, K. T., Ball, C., Francis, J., Ratan, R., Boumis, J., & Fordham, J. (2019). Augmented versus virtual reality in education: An exploratory study examining science knowledge retention when using augmented reality/virtual reality mobile applications. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(2), 105–110. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0150>

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Marti, N. W., Dewi, L. J. E., Permana, A. A. J., & Ariawan, I. M. Y. (2020). Augmented Reality (AR) based application to introduce animals for children. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012022>

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>

Nijholt, A. (2023). Toward a New Definition of Augmented Reality. *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*, 118(November).

<https://doi.org/10.54941/ahfe1004438>

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

Pradana, P. H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 12(2), 115. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>

Rahmah, M. M., Fitri, A. D. S., & Putra, S. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Bahasa Sintaksis Anak Umur 4-5 Tahun di KB & RA PALMA Kadipiro. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(1), 11–22. <https://doi.org/10.17509/edukids.v22i1.80703>

Riyanto. (2021). MDLC (Multimedia Development Life Cycle): Metode Pemilihan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi. *Cerita Hosting*. <https://ceritahosting.com/2021/08/09/mdlcmultimedia-development-life-cyclemetode-pemilihan-pembuatan-aplikasi-sistem-informasi/>

Rofi'i, A., Saputra, D. S., Yonanda, D. A., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344–350. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>

Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>

Sugiri, V. E., & Cahyadi, R. (2020). Jakarta Selatan 12640 Politeknik Negeri Media Kreatif. Jl. Srengseng Sawah, 12640.

Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan minat baca anak MI/SD dengan media buku bergambar seri. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 173. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2699>

Tarmini, W., & dan Sulistiawati. (2019). Uhamka Jakarta 2019. Sintaksis Bahasa Indonesia, 1–138. https://www.academia.edu/download/60532213/SINTAKSIS-Rev-ok_edu20190909-54833-f9ee9h.pdf

Widodo, A., & Utomo, A. B. (2021). Media Pembelajaran Taksonomi Hewan Berbasis Augmented Reality dengan Fitur Multi Target. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.40611>

Wirabhayu, D. A. K., & Widhiyanti, K. (2024). Penceritaan Interaktif Menggunakan Mobile Augmented Reality Sebagai Sarana Pelestarian Cerita Rakyat Roro Jonggrang. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(2), 91–102. <https://doi.org/10.24821/jags.v10i2.11678>

Yulianto, T., & Catur Aries Rokhmana. (2024). Analisis Ketelitian Data Airborne LiDAR dalam Pemodelan Tiga Dimensi Bangunan Gedung Tingkat Level of Detail 2. *Journal of Geospatial Science and Technology*, 2(2), 14–25. <https://doi.org/10.22146/jgst.v2i2.14853>

Zamrody, F., & Nurhidayat, A. I. (2013). Penerapan Markerless Augmented Reality Berbasis Web (WebAR) Pada Aplikasi Web E-Commerce Furnitur. 1–14.