

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Rustamana. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA NON-CETAK : TRANSPARANSI, AUDIO DAN AUDIO TRANSPARANSI. *CENDIKIA PENDIDIKAN*, 1, 101–112.
- Amelia, W., & Haris Rustaman, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS TEKNOLOGI HOLOBOX PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3.
- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- basri, B. (2022). *PERANCANGAN VIDEO PROMOSI KAWASAN NON TUNAI SPORT CENTER POLEWALI MANDAR*.
- Bulu Baan, A. (2020). *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI*.
- Calvin, L., Gusti, I., & Suryantara, N. (2022). Aplikasi Mengenal Hewan Purbakala Berbasis AugmentedReality dengan Metode MultiMarker. *Cogito Smart Journal* |, 8(1), 259–270.
- Desi Pristiwanti. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Fajri, F. (2020). Pengembangan media mobile learning menggunakan 3D display system berbasis hologram. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 18(3), 1–199.
- Gumiandari, S. S. (2021). *ANALISIS SWOT MUTU EVALUASI PEMBELAJARAN*.
- Hadi, N. W. (2005). *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif **.
- Hasmi Syahputra Harahap. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BIOLOGI BERBASIS MACROMEDIA FLASH DALAM KOMPUTER PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 5(2), 1–13.
- Inna Rizky Cahyani. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Jaya, H. (2010). *Teknologi Holografi Untuk Pembelajaran Virtual Pada Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Jayaputra, A., Tolle, H., & Wardhono, W. S. (2020). *Penerapan Mixed Reality Sebagai Sarana Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Menggunakan Teknologi Hologram* (Vol. 1, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Jean V. (2023). *PENGEMBANGAN OBJEK 3D HOLOBOX BERBASIS SMARTPHONE PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA*.
- Liliasari, L., Supriyanti, S., & Hana, M. N. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI JENIS PENGELOMPOKAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 21(1), 30–34. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v21i1.36252>
- Magdalena. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nugroho A. (2021). View of PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN VIDEO 3D HOLOGRAM DI SMPN 25 BANDUNG (STUDI KASUS PEMBELAJARAN DINOSAURUS MASA MESOZOIKUM). *Jurnal Pengabdian Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1, 16–22.
- Puspita, M., & Ermisa, J. (2023). *MEDIA TIGA DIMENSI HOLOGRAM BOX SCREEN PEMBELAJARAN TATA SURYA SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR*.
- Ridho, F. M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HOLOGRAM 3D BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SDN WONOSARI 01 KOTA SEMARANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Riswandari, N., Yuwita, N., Setiadi, G., Universitas,), Pasuruan, Y., Iai,), & Malang, S. K. (2021). PENGEMBANGAN E-LEARNING MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD DENGAN PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3.
- Sari, A. R. (2021). *PENGARUH MEDIA HOLOGRAPHIC PYRAMID PADA HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI DI MI SULLAMUT TAUFIQ*.
- Savira Damayanti. (2023). *Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator* (Vol. 12, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>
- Sholihah Widiati, I. (2023). “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)” (STMIK BINA PATRIA) MEDIA PEMBELAJARAN VISUALISASI DAUR HIDUP HEWAN BAGI SISWA KELAS IV SD

BERBASIS ANDROID Teknik Informatika" STMIK BINA PATRIA. *Jurnal TRANSFORMASI*, 19(1), 24–32.

Sutisna Eka. (2023). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CAPCUT TERHADAP KETERLIBATAN DAN KESETIAAN PELANGGAN. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(1), 27–34.

Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.