

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Sumarni, & Adab, P. (2023). Kebijakan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Sekolah : Melalui Pendekatan SWOT dan Balance Scorecard di Sekolah Menengah Kejuruan. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=HrnMEAAAQBAJ>
- Andre Kurniawan Pamoedji. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ>
- Army Trilidia Devega, T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV BATAM PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ>
- Deyidi Mokoginta, S. T. M. S. (2024). *Pengantar Aplikasi Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=Kz3-EAAAQBAJ>
- Donnt Novaliendry. (2020). *PENGENALAN VISUALISASI 3D BLENDER 2.80*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG. <https://books.google.co.id/books?id=hcREAAAQBAJ>
- Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S. T. M. P., & Dr. Bambang Winarto, M. P. M. M. (2021). *Instructional Development Design : Model-Model Pengembangan Pembelajaran*. Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=8NpfEAAAQBAJ>
- Dr. Risda Amini, M. P. (2020). *Schoolology IPA*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=LP8dEAAAQBAJ>
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=OE9JDwAAQBAJ>
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=nFnYDwAAQBAJ>
- Erika SKM., M. K. (2024). *PENINGKATAN PENGETAHUAN MASYARAKAT DALAM PENCEGAHAN COVID_19*". CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=6QvxEAAAQBAJ>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>

- Ferdiansyah, A., & Kurniawan, H. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kain Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *It (Informatic Technique) Journal*, 7(2), 196. <https://doi.org/10.22303/it.7.2.2019.196-205>
- Hadis Turmudi. (2020). *Teknologi Informasi di Pedesan*. Deepublish.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*, 16(7), 1073–1080. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883> <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0> <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 1–7. <https://doi.org/10.35970/jinita.v1i01.88>
- I Gusti Ngurah Suryantara, S. K. M. K. (2024). *TEKNOLOGI IMERSIF: Membangun Teknologi Interaktif dan Kreatif dalam Era Industri 5.0 dan Society 5.0*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=BuINEQAAQBAJ>
- Irfansyah, J., & Anifah, L. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), 86–96. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.384>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=HV_aDwAAQBAJ
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Komputer, W. (2014). *Tip dan Trik Merawat Ponsel Berbasis Android*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=SttMDwAAQBAJ>
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., Praramdani, E., & Artikel, H. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital*

Transformation Technology (Digitech) / E, 3(1).
<https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>

Kurniawan, M. H. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AR “AUGMENTED REALITY” PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS 6 SD.*

Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>

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>

Prayoga, I. (2008). *Adobe Illustrator Cs2 Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=G68tPXf_qoQC

Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jakarta*, 4(1), 12–17.

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S. S. I. M. P., Dr. Abd. Hamid Isa, M. P., Dr. Ismaniar, M. P., & Dr. Mintarsih Arbarini, M. P. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19: Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh*. Samudra Biru. <https://books.google.co.id/books?id=FsxLEAAAQBAJ>

Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology*, 1(2), 32–43.

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>

Riyana, C., & RI, K. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN*. KEMENAG RI. https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ

Sukma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., & Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. <https://books.google.co.id/books?id=VJfIDwAAQBAJ>
- Sutabri, T. (n.d.). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=uI5eDwAAQBAJ>
- Tampubolon, R. (n.d.). *Tritunggal Menurut Perspektif Aliran Pentakosta/Kharismatik*. ciptapublishing. <https://books.google.co.id/books?id=Y748EAAAQBAJ>
- Tatcher, H., Ir. Indrawaty Sitepu, M. A., Donny Ivan Samuel Simatupang., S. P. M. A., Ir. Yusak Maryunianta, M. P., & Muhammad Ikhlas Al Kutsi, S. K. M. M. (2024). *Strategi Pengembangan Agrowisata dengan Menggunakan Analisis SWOT dan SOAR*. Azzia Karya Bersama. <https://books.google.co.id/books?id=vHAOEQAAQBAJ>
- van Kooij, R., & A, Y. T. (2007). *Bermain dengan api: relasi antara gereja-gereja mainstream dan kalangan Kharismatik dan Pentakosta*. BPK Gunung Mulia. <https://books.google.co.id/books?id=wqdyF1veo0QC>
- Zailani, A. U. (2022). *PENGENALAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMULA*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=UUh6EAAAQBAJ>