

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2021, 02 20). *Akbar Project*. Retrieved from <https://akbarproject.com/apa-itu-vuforia/>
- Amanta, A. (2022, December 27). *google-ar-core*. Retrieved from Metanesia ID: <https://metanesia.id/blog/google-ar-core>
- Bintara, W. S. (2023, Maret 2). *Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*. Retrieved from Dianisa: <https://dianisa.com/pengertian-android/>
- Bintoro Setyawan, R. A. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 78-90.
- Budiartawan. (2022, November 3). *UPT TIK Undiksha*. Retrieved from Upttik Undiksha: <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality>
- Dr. Meiryani, S. A. (2021, August 13). *MEMAHAMI SKALA LIKERT DALAM PENELITIAN ILMIAH*. Retrieved from Accounting Binus: <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/13/memahami-skala-likert-dalam-penelitian-ilmiah/>
- Fabriyan, F. (2022, September 1). *IT Kampus - Learn & Practice*. Retrieved from IT Kampus: <https://itkampus.com/pengertian-augmented-reality/>
- Fajri, D. L. (2023, June 21). *Varia*. Retrieved from Katadata: <https://katadata.co.id/agung/lifestyle/6492a0d1a4b93/pengertian-rumus-dan-cara-menghitung-skala-likert>
- Harlanto, R. A. (2020, July 16). *Programming*. Retrieved from GAMELAB Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- Kalaphath Kounlaxay, Y. S.-J.-Y. (2021). Learning Media on Mathematical. *KSII TRANSACTIONS ON INTERNET AND INFORMATION SYSTEMS* , 1016-1025.
- Latis. (2021, November 20). *Konsep Pelajaran*. Retrieved from LatisEducation: <https://latiseducation.com/artikel/131/Struktur-dan-Fungsi-TumbuhanIPA-Kelas-8>
- Nurhadi, A. (2016). *Pengertian Augmented Reality*. Bandung: Academia.
- Setiyono, I. D. (2018). *Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket B Setara SMP/MTs Kelas VIII*. Kediri: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan

Kesetaraan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wijayanti, R. R. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF UNTUK KATALOG FOOD AND BEVERAGE PADA HOKCAFE. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA)*, 74.

