

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wahana dkk. (2019). Rancang bangun media pembelajaran sholat 5 waktu berbasis augmented reality. *Jurnal Transformasi*, 15(2), 133–140. Retrieved from <https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/download/195/138>
- Ababil, A. Al. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA SHOLAT*.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- BUDIMAN, R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ISLAM MENGGUNAKAN MARKER BASED TRACKING AUGMENTED REALITY*.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Nguyen, V. T., Thi, C., & Nguyen, H. (2022). A systematic review of structural equation modeling in augmented reality applications, 28(1), 328–338. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v28.i1.pp328-338>
- Özeren, S., & Top, E. (2023). The effects of Augmented Reality applications on the academic achievement and motivation of secondary school students, 11(1), 25–40.
- Sahputra, E., Reswan, Y., & Baihaqi, I. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar, 16(1), 32–36.
- Setyawan, B. (2019). *AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD*, 07(01), 78–90.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2012). Jenis - Jenis Media Pembelajaran, 1–5.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.