

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, & Buliali, J. L. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LINGKARAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID BAGI SISWA TUNARUNGU*. 7(2), 170–185.
- Damanik, R., & Ginting, W. (2021). Implementasi Tik Pada Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dengan Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Untuk Informasi Digital Pariwisata Sebagai Peningkatan Kualitas Layanan Pengunjung Desa Wisata Dokan. *Jik*, 5(1), 1–9.
- F. Erma. (2012). *Kajian Teori "Pengertian Media Pembelajaran"*. 11–44.
- Hastuti, R. (2017). *Kata kunci: Pembelajaran, two stay, to stray*.
- Herdiana, Rochmasyah, A. Y., Susanto, T., & Sutomo, E. (2012). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab Berbasis Android.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47.
- Latius Hermawan dkk. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. *Sentika*, 2015(Sentika), 81–88.
- Mubaraq, M. R. M., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Rahman, R. F., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan media pembelajaran metamorfosis serangga menggunakan *augmented reality* berbasis android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1049–1062.

- Rivi Hamdani, M. S. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika Unesa. *Jurnal It-Edu*, 4(52), 153–161.
- Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D.
- Sapari, Y., Suhara, R. B., & Nurhidayat, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Peningkatan Pengetahuan Umum Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- Sunzuphy, C. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 53–61.
- Susandi, L. H., & Zinnurain, Z. (2020). Pengaruh Media 3Ds Max Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan ...*, 4(April), 23–31.