

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 123-131.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. : Rajawali Pers.
- Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Budiman A, DKK (2016 : 56-60) Model pembelajaran IPAS dengan alat peraga sederhana untuk meningkatkan pemahaman dan kreatif siswa di MTS MA'ARIF CIKERUH, JATINAGOR. ("Ipteks untuk masyarakat" Vol:2).
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., & Ivkovic, M. (2011). *Augmented reality technologies, systems and applications. Multimedia tools and applications*, 51, 341-377.
- Dedi Eko Nurcahyo, Selo, Bimo Sunarfri Hantono (2015) Pemanfaatan AR dalam dunia pendidikan untuk mempelajari IPA berbasis *Android*. (SENTIKA 2015)
- Enterprise, Jubille. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Husnul Inayah Saleh, DKK (2015) Pengaruh media alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP 2 BULUKUMBALA. ("Sainsmat Vol: IV, No:1)
- Magdalena (2016 :184) Pengembangan sebuah aplikasi yang menggunakan AR dalam pendidikan. ("Teknologi Pendidikan" Vol: 18, No: 3).

- Matin, A. H., & Utomo, H. W. (2023). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sekolah Dasar Kelas 6. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(3), 752-761.
- Eliza, H. J., Sefriani, R., & Arsyah, R. H. (2023). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif di SMK Negeri 7 Padang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 219-227.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality (ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24-31.
- Syafitri, A., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2023). Uji Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline. 3 Kelas X di SMK Dhuafa Padang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 250-258.
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran ipa menggunakan augmented reality (ar) berbasis android pada siswa kelas iii sdn 015 tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57-72.
- Wijaya, I., & Firmansyah, D. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 9-20.