

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. d. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alvira Fedora, N. N. (2022). Inovasi Pendidikan Sebagai Solusi Permasalahan Pendidikan. 6-10.
- Amin, M. S. (2018). Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neuro Sains dan Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1), 38-43.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fikri, H. &. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajawali Pers.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 20-25.
- Hasan, M. d. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality for Dummies*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2024). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 71-77.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik : Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pagara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sriadhi. (2018). *Indonesia Patentnr 000146441*.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyono, M. (2022). Pelatihan Penerapan Augmented Reality Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran Untuk Pendidikan Dan Kebudayaan Di Pustekkom Kemendikbud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 45-49.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 459-470.
- Tedi Priatna, B. B. (2025). ANALISIS KONSEPTUAL KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN. *Journal of Elementary Education and Literacy*, 32-49.
- Wahyudi, U. W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *IJCET*, 98-107.