

DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, D. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK*. 9, 227–232.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385.
<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bantining Ngastiti, P. T., Umam, A. K., & Alfian, A. (2022). Using *Augmented Reality*-Based e-Book for Improving Students' Learning Motivation in Analytical Geometry Course. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 624–632.
<https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i2.pp624-632>
- Efendi, R., Informatika, J. T., & Teknik, F. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK DETEKSI PENGENALAN TANAMAN OBAT Rizal Efendi*. 4(1), 35–45.
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Kurniawan, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ar “*Augmented Reality*” Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 Sd. *Jpgsd, Volume 10*, 1401–1414.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9780511811678>
- Milgram, P. (2012). a Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, 77(12), 1–15.
http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html
- Pahlevi, N. R., Degeng, M. D. K., & Ulfa, S. (2024). Storybook berbasis *Augmented Reality (AR)* meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 1–8.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i1.880>
- Puspasari, S. (2020). *Enhancing The Visitors Learning Experience in SMB II Museum Using Augmented Reality Technology*. July.
<https://doi.org/10.1109/ICEEI47359.2019.8988831>
- Teknologi, M., & Reality, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Pengembangan Media Pembelajaran*

Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. May 2015. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>

Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>