

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Antriyanti, F. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–10. <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/771/jbptunikompp-gdl-fitriantri-38506-10-20.unik-a.pdf>
- Arifin, Y., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sandi Morse Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Bagi Siswa Kelas V. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 115–122. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/3706/2776>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* (12th ed.). Rajawali Pers.
- Azmi, F. (2020). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PENGENALAN SEMAPHORE PRAMUKA PADA SMP ISLAM TERPADU ABU BAKAR YOGYAKARTA* [Universitas AMIKOM Yogyakarta]. <http://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/2180>
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13171>
- Budiman, A. A. (2016). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gigi Berlubang Android-Based Augmented Reality Mobile Application for Dental Cavities Learning Media. *Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer*, 63–70.
- Ginting, S. L., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(13), 1–14.
- Hamdani, H., & Hendriyani, Y. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Gerakan Semaphore Pramuka Berbasis Augmented Reality Dengan Marker Based Tracking. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6(1). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/11576>
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 182. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran* (1st ed.).

ANTASARI PRESS.

- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Nasution, U., & Casmini, C. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62–71.
- Nurhadi. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 16–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/540>
- Rahmadhan A, P. A. S. A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosadi, D., & Andriawan, F. O. (2016). Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di Kota Bandung Berbasis Android. *JURNAL COMPUTECH & BISNIS*, 10(1), 50–58. <https://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/145>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (13th ed.). Rajawali Pers.
- Sanjani, D. A. P. P., Crisnapati, P. N., Wirawan, I. M. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA BERBASIS MARKERLESS AUGMENTED REALITY. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 4, 7–17.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177.

<https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>

- Sudarsana, K. N. ., Antara, P. ., & Dibia, I. . . (2020). Kelayakan instrumen penilaian keaktifan belajar ppkn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sunardi, A. B. (2016). *Boyman, Ragam Latih Pramuka* (10th ed.). Darma Utama. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Syahrul, A. M., Rahayu, M. I., & Faiqunisa. (2019). *APLIKASI GAME “ SEMAPHORE ” BERBASIS ANDROID* *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol . 8 No 1 , Juni 2019*. 8(1), 1–10.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>
- Wibowo, D. W., Triswidrananta, O. D., & Putri, A. M. H. (2021). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 16(1), 43–51.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?id=rzpsEAAAQBAJ&dq=wibowo+teori+belajar&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I. *Seminar Nasional Pendidikan*, 226–228.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>
- Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173–181. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>