

DAFTAR PUSTAKA

- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Alfitriani, N., Maula, A., W., & Hadiapurwa, A. (2021). *Jurnal Penelitian Pendidikan Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran*. 38(1), 30–38.
- Anafiah, S. (2015). *Pemanfaatan cerita rakyat sebagai alternatif bacaan bagi anak*. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*. 1(2), 128–133.
- Andika, B. P. (2019). *Aplikasi Kisah Rakyat Riau Batu Belah Batu Bertangkep Menggunakan Android Berbasis Augmented Reality*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/8656>
- Batubara, A., & Nurizzati. (2023). Struktur dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 8(1), 1–9.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Derayaki. (2011). *Teori Pengembangan Multimedia Luther*. Derayaki. <http://derayaki.blogspot.com/2011/06/teori-pengembangan-multimedia-luther.html>
- Dwi Mukti, F. (2022). The Development of Augmented Reality (Ar) Based Science Learning Media at MI Yaa Bunayya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI*, 12(2), 76–89. <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v12i2.7274>
- Haryani, P., & Triyono. (2017). *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF*. 8(2), 807–812.
- Hendryadi. (2000). Validitas Butir. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 21–27.
- Ismail. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206. https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- Ismail, I., Iksan, N., Subramaniam, S. K., Abdulbaqie, A.S., Pillai, S. K., & Panessai, I. Y. (2021). Usefulness of Augmented Reality as a Tool to Support Online Learning. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika*, 7(2), 277. <https://doi.org/10.26555/jiteki.v7i2.21133>
- Itkampus.com. (2022). *Pengertian Augmented Reality*. Fandi Fabriyan. <https://itkampus.com/pengertian-augmented-reality/>
- Kristian, M., Fitri, I., & Gunaryati, A. (2020). Implementation of Augmented Reality for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.31326/jisa.v3i1.623>

- Legaiabay. (2016). *[BLENDER] MEMBUAT KARAKTER 3D SEDERHANA*. Legaiabay. <https://legaiabay.blogspot.com/2016/02/blender-membuat-karakter-3d-sederhana.html>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Lizawati. (2018). *CERITA RAKYAT SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 19–26.
- Makbul, M. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*. 3(2), 6. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=HRvQhB0AAAAJ&citation_for_view=HRvQhB0AAAAJ:hqOjcs7Dif8C
- Oktaviona, R., & Jasril, I. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik dan Elektronika dan Informatika*, 11(2), 178-186.
- Prasetyo, A. H., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Pengenalan Visual Art Object Di Kota Singaraja Berbasis Markerless Augmented Reality. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali*, 4(5), 1–9.
- Pratiwi, N. P. B., Darmawiguna, I. G. M., Kesiman, I. M. W., A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9, 193–203.
- Prestasi, P., Olahraga, C., Pemusatan, D. I., Dan, P., & Olahraga, L. (2019). *MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN KASTI HALRINT DALAM PENJASORKES BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA KECAMATAN BUKATEJA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015*.
- Purnami, N. L., Nitiasih, P., & Budiarta, L. Gd. (2022). Developing Authentic Assessment Rubric for Assessing English Skill Of Grade 4: A Case Study in Buleleng. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 99–107. <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p099>
- Putra, I. D. G. A. B., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Aplikasi Virtual Air Kandang Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Pendekatan Object Tracking. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Reeves, S., & Dirgantara, H. B. (2021). Implementasi Augmented Reality (AR) Dengan Metode Marker Untuk Media Pengenalan Informasi Monumen-monumen di Jakarta. *KALBISCIENTIA Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v8i1.163>
- Repiliya, R., & Mair, Z. R. (2021). Computer Hardware Recognition Application With Augmented Reality Technology. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 59. <https://doi.org/10.22373/cj.v5i1.7865>
- Riani, A., Utomo, E., & Nuraini, S. (2021). Development of Local Wisdom Augmented Reality (AR) Media in Elementary Schools. *International*

- Journal of Multicultural and ...*, 154–162.
<http://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/2735>
- Sanjani, D. A. P. P., Crisnapati, P. N., Wirawan, I. M. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Gedung Universitas Ganesha Berbasis Markerless Augmented Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(1), 7–17.
- Saputra, D., Susilo, S., Abidin, Y., & Mulyati, T. (2022). *Augmented Reality In Science Learning For Elementary School Students*. 11(3), 457–465.
<https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2021.2318819>
- Setiawan, A., & Dani, H. (2021). *STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT Hasan Dani*. 1–5.
- SETIYO PRIHATMOKO SE, S.Kom, M. K. (2023). *Apa Yang Anda Ketahui Tentang Teknologi Multimedia?* Desain-Grafis-S1.Stekom.Ac.Id.
<https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-yang-anda-ketahui-tentang-teknologi-multimedia/b451de3da18155587f1e6cc95eef3cad59b83b70>
- Simanjuntak, M. M. (2021). Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat “Mado-Mado Nias.” *Kode : Jurnal Bahasa*, 10(4), 136–149.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v10i4.30770>
- Simpen, A., B. (2002). *Buku Sejarah Ki Barak Panji Sakti*. Buleleng
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al- Aziziyah Candi*. 10(1), 24–35.

