

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kamiana, K., Windu, M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2019). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VIRUS BERBASIS ANDROID* (Vol. 8).
- Alam, S. (2016). Sistem Museum Digital Menggunakan *Augmented Reality*. *E-JURNAL JUSITI : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 5(2).
- Ayu, I., Utami, A., Ketut, I., Arthana, R., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2015). PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Azuma, R. T. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Foundations and Trends in Human Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Channel, Z. O. (Director). (May 17, 2021). *PURA SAMUAN TIGA KUNCI PENYATUAN SEKTE HINDU MENJADI TRI MURTI DAN LAHIRNYA DESA PEKRAMAN DI BALI* [Motion Picture].
- Dendriani, K. W., Nengah, I., Mertayasa, E., Gede, I., & Sindu, P. (2025). Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(3).
- Eka Ardianto, W. H. dan E. W. (2012). *Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/ftil/article/view/1658>
- Gede, I., Sudarmayana, A., Kesiman, W. A., Sugihartini, N., Studi, P., & Teknik Informatika, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Hery Sulisty, D. (2022). Refleksi Semangat Nilai-Nilai Kepahlawanan. *Jurnal Transparansi Hukum*, November. <https://www.lemhannas.go.id/index.php/berita/berita-utama/363> refleksi-

semangat-nilai-nilai-kepahlawanan.

- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Kartika, D. (2017). Media Pendukung Pembelajaran Video Animasi 3D “Keseimbangan Ekosistem” (Studi Kasus : Kelas 6 SD Negeri 1 Karang Tengah). 101.
- Kevin, M., Mahendra, I., Gede, I., Sindu, P., & Divayana, G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).
- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., & Komansilan, T. (2022). *Augmented Reality* pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3414>
- Made Widnyana, I., Made, I., Sunarya, G., & Wirawan, A. (2015). *PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN KAMERA FOTO SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN FOTOGRAFI STUDI KASUS KELAS XII-MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 MAS UBUD* (Vol. 4, Number 4).
- Novitasari, I. (2020). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA*.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pirmansyah, D., & Pramono, A. (2021). Perancangan Arca 3D sebagai Karakter *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Minat Sejarah Masyarakat. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3). <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p266>
- Pradana, A., Utomo, E., Harto, D., & Fadllullah, A. (2023). Perancangan *Augmented Reality* Berbasis Marker Pada Gedung Laboratorium Sentral Ilmu Hayati Universitas Borneo Tarakan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2).
- Pujaastawa, I. B. G. (2014). Kebudayaan Bali. *Makalah Pelatihan Kehumasan*

Polri.

- Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* TEKNIK PENULISAN AKSARA BALI. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Soebandi, K. (1983). *Sejarah Pembangunan Pura- Pura di Bali*. Denpasar: Kayumas Agung.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 l. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (2015).
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suhardi. (2018). Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea. 6–18.
- Vitono, H., Nasution, H., & Hengky, A. &. (2016). Implementasi Markerless *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2(4), 239–245.
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E., Sari, I., & Hantono, B. S. (2018). Implementasi *Augmented Reality* di Museum : Studi Awal Perancangan IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* DI MUSEUM : *Jurnal Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, November, 1 10.