

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rendra Ari Prabowo, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sdn I Jatipurwo,” vol. 151, pp. 10–17, 2015.
- [2] N. Suryani, “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It,” *Sej. dan Budaya J. Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 10, no. 2, pp. 186–196, 2016, doi: 10.17977/um020v10i22016p186.
- [3] A. O. H. Arsyad, “Media pembelajaran,” *Jakarta PT. Raja Graf. Persada*, 2011.
- [4] I. Ikbal and S. Mauluddin, “Usability Measurement of Classroom Booking Information System Integrated with Course Scheduling Information System,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 662, no. 2, 2019, doi: 10.1088/1757-899X/662/2/022093.
- [5] Jumiati, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri 1 Pembina Samarinda,” *JECIES J. Early Child. Islam. Educ. Study*, vol. 02, no. September, p. 2, 2021.
- [6] M. E. Apriyani and R. Gustianto, “Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 7, no. 1, p. 47, 2015, doi: 10.20895/infotel.v7i1.29.
- [7] D. W. Wibowo, O. D. Triswidrananta, and A. M. H. Putri, “Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 43–51, 2021.
- [8] G. Molnár, Z. Szűts, and K. Biró, “Use of augmented reality in learning,”

*Acta Polytech. Hungarica*, vol. 15, no. 5, pp. 209–222, 2018, doi: 10.12700/APH.15.5.2018.5.12.

- [9] R. Khomsoh and J. Gregorius, “PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar Vol 1 No 2*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2013, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119/1817>.
- [10] H. Nuvus, Mursyidah, and Amri, “Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Markerless,” *J. Teknol. Rekayasa Inf. dan Komput.*, vol. Vol.3, no. 1, p. 38, 2019.
- [11] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala,” *Krea-TIF*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.32832/kreatif.v8i1.3369.
- [12] D. Lohjinawi, I. Ravi, E. Sakristi, and A. F. Abitama, “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan-Hewan Berbasis Android Menggunakan Marker Based Tracking,” *Artif. Intell. Innov. Appl.*, vol. 1, no. 3, pp. 107–117, 2020.
- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [14] M. Jumarlis and M. Mirfan, “Implementation of Markerless Augmented Reality Technology Based on Android to Introduction Lontara in Marine Society,” *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 156, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1755-1315/156/1/012017.

- [15] B. Satria and Prihandoko, "Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun," *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–5, 2018.
- [16] D. Abdullah, A. Sani, and A. Hasan, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android," *Pseudocode*, vol. 6, no. 1, pp. 21–29, 2019, doi: 10.33369/pseudocode.6.1.21-29.
- [17] Havaluddin, "Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language )," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, 2011.
- [18] Y. A. Prihantari, "Media Pembelajaran Adobe Photoshop CS3 pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar," *Semin. Ris. Unggulan Nas. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–54, 2013.