

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Try and S. Utomo, “INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR,” 2023.
- [2] st Leoni Indahsari and nd Sumirat, “Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article,” 2023. [Online]. Available: <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- [3] A. S. Waro and I. Ikrimach, “MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN PURBA BERBASIS AUGMENTED REALITY,” *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 7, no. 1, p. 181, Jun. 2024, doi: 10.37600/tekinkom.v7i1.1281.
- [4] Y. Sahria, P. Sudira, and I. Y. Pasa, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Edukasi Hewan Purbakala Dengan Metode Marker Tracking Pada Snapchat,” 2023.
- [5] Rico Noftah Adriansyah, Fery Prasetyanto, and Yahdi Siradj, “Pengenalan Hewan Purba Berbasis Augmented Reality,” 2023.
- [6] D. E. Kurniawan, S. Sanora, and K. Fatmawati, “Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virtual Museum Airlangga Kota Kediri,” 2022.
- [7] Y. Putra and D. Indrayana, “Penerapan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Pada Museum Megalodon,” 2024.
- [8] I. Nengah Sukayasa, A. Husnah Nasrullah, and S. Melangi, “Implementasi Augmented Reality sebagai Pengenalan Benda Bersejarah di Museum Purbakala Popa Eyato Gorontalo Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Copyright @BALOK*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [9] W. Puspita, A. Ramdhan, and P. Wahyuningsih, “RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY HASIL KEBUDAYAAN MASA PRAAKSARA,” 2024.

- [10] M. Ismu Rahayu, I. Doni Waluya, S. Bandung, and S. Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer Bandung, “AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERKENALAN HEWAN PURBAKALA DINOSAURUS,” 2022.
- [11] Y. Chandra Nasution, A. Pertiwi, S. Irviantina, and W. Sri Lestari, “Implementasi Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Pada Website Furniture Rumahan Dengan Konsep 3D Animation,” vol. 24, no. 1, 2023, doi: 10.55601/jsm.24i1.939.
- [12] N. Sa, P. Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, J. Teknologi Informasi dan Komputer, and P. Negeri Lhokseumawe, “Aplikasi Game Kuis Bahasa Inggris : Implementasi Photon Unity Networking dan Algoritma Fisher Yates Shuffle,” vol. 9, no. 1, 2024.
- [13] A. T. Manus, J. Reimon Batmetan, T. Komansilan, J. Pendidikan, T. Informasi, and D. Komunikasi, “Pengembangan Media Pengenalan Unsur Atom Berbasis Augmented Reality di SMA,” 2024.
- [14] Mochamad Gunawan Wiguna, “Perancangan Informasi Hewan Purba Pada Zaman Mesozoikum Melalui Media Collectible Cards,” 2021.
- [15] R. S. Wahono, “RESEARCH METHODOLOGY,” 2017. [Online]. Available: <http://romisatriawahono.net08118228331>
- [16] “Kiat Menyusun Kerangka Pemikiran Penelitian | RomiSatriaWahono.Net.” Accessed: Jul. 01, 2025. [Online]. Available: <https://romisatriawahono.net/2012/08/07/kiat-menyusun-kerangka-pemikiran-penelitian/>
- [17] Ben. Garney and Eric. Preisz, *Video game optimization*. Course Technology Cengage Learning, 2011.