

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Priandhika, A. T., & dkk. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/.
- Ardyansyah, H., Adi, S., & Jupriyadi. (2020). *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android*. JIITI (Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi).
- Arifin. (2010). *Penelitian Pendidikan - Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Lilin Persada.
- Astuti, I. A., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). *Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android*. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. Ikraith-informatika.
- Blain, J. M. (2017). *Editing Objects. In The Complete Guide to Blender Graphics Computer Modeling & Animation*. AK Peters/CRC Press.
- Dadan, S., Arum, W., Allika, N., & Shinta, D. (2019). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Poster Tatasurya*. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal).
- Enterprise, J. (2016). *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hariman, B., Djamaluddin, M., & M. Rizal, S. (2020). *Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Desa Belek Sembalun Lawang Lombok Dengan Menggunakan Animasi 3d Menggunakan Blender Sebagai Media Pembelajaran*. Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. (2021). *Media Pembelajaran*. eprints.unm.ac.id.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). *Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic*. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer.
- Hoddinott, R. (2013). *Digital Exposure : Panduan kreatif mengolah cahaya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jhana, D., Yusra, F., & Donaya, P. (2021). *Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality*. JATIKA (Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak).
- Kelby, S., Ado, H., Andwiani, N., & Verawaty., S. N. (2012). *The Digital photography book : panduan lengkap dan sistematis agar foto Anda sekelas karya fotografer profesional*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Mandasari, L., Rahmadhani, E., & Wahyuni, S. (2020). *Efektivitas Perkuliahan daring pada mata kuliah analisis kompleks selama pandemi Covid-19*. Jurnal As-Salam.

- Mustaqim, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Realty*. Jurnal Edukasi Elektro.
- Perdana, A., Siswoyo, S., & Sunaryo, S. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Discovery Learning Berbantuan Phet Interactive Simulations Pada Materi Hukum Newton*. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika.
- Purwanti, S., & Putri, R. (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*.
- Rivi, H., & Meini, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika UNESA*. E-Journal UNESA.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. repository.uinsu.ac.id.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, & Yuliana, I. (2018). *Prinsip dasar pengembangan animasi 2D dan 3D menggunakan OpenToonz dan Blender*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Supriyono, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar.

