

DAFTAR PUSTAKA

- (Pengarang), R. B., (Pengarang), M., (Penyunting), M., & (Penyunting), R. B. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media : 1-12*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azzikri, H., Sarwo, & Prabowo, Y. D. (2024). Implementation of Augmented Reality Technology on Solar System Materials in the Learning of Sciences at An-Nahl Integrated Islamic Elementary School. *2024 9th International Conference on Business and Industrial Research (ICBIR)*.
- Chazen, D. (2020, 6 7). *Emerging Technologies in Education Making an Impact*. Diambil kembali dari verbit.
- Chincholi, A. (2023, 3 27). *Using Technology In Education To Connect Physically And Digitally*. Diambil kembali dari Forbes: <https://www.forbes.com/councils/forbestechcouncil/2023/03/27/using-technology-in-education-to-connect-physically-and-digitally/>
- Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage.
- Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., & Jung, B. (2022). *Virtual and Augmented Reality (VR/AR) Foundations and Methods of Extended Realities (XR): Foundations and Methods of Extended Realities (XR)*. *How emerging technology trends can improve education*. (t.thn.). Diambil kembali dari clickatell: <https://www.clickatell.com/articles/technology/emerging-technology-trends-education/>
- Ikma, Ardhyasa, & Putra. (t.thn.). Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan Tata Surya SD N Adisucipto. *Jurnal Teknologi dan Komputer*.

- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Le, D.-N., Le, C., Tromp, J., & Nhu, N. G. (2018). *Emerging Technologies for Health and Medicine*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru / Yudhi Munadi*. Jakarta : Referensi.
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ripansyah, I., Astuti, I. F., & Widagdo, P. P. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa SD Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*.
- Sharon E. Smaldino, D. L. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*.
- Situmorang, R., Prawiradilaga, D., & Maudiarti, S. (2019). *Kawasan Teknologi Pendidikan : 1-12*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional technology dan media for learning : Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar / Sharon E Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russell*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yang, X. (2023). AR Technology-Based Game for Finding Treasures in Museums. *Journal of Computer and Communications, Vol.11 No.1*.