

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y. (2020, Desember). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural feature Tracking. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 05(02), 79-88. Retrieved from <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/1767/819>
- Dini, E. D. (2019, Desember). Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar islam*, 6(2), 183-195. doi:<https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a9.2019>
- Kintani, A. M. (2021). Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Pemantau Jadwal Ruang Kelas Menggunakan Marker Based Tracking. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 9(2), 66-70. Retrieved from <http://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/2428/1175>
- Liberna, H. (2018, Maret). Hubungan Gaya Belajar Visual Dan Kecemasan Diri Terhadap pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 41 Jakarta. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 98.
- Mustika., E. P. (2017, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cicle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), 121-126. doi:<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Sa'adah, I. (2021, November). Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang kelas V Semester 2 SDI Darul Falah Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(01), 1-12. Retrieved from <http://journal.didaktis.id/index.php/jurnaldidaktisindonesia/article/view/2/>