

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komponen Komputer dan Jaringan Dasar Berbasis Augmented Reality*. 5(1), 202–214.
- Adawiyah, A. Al, Semarang, U. N., Perancis, P. B., & Kreatif, M. (2022). *Google jamboard alternatif media kreatif untuk pemahaman tata bahasa perancis*. 3.
- Adha, A., Meidelfi, D., & Hidayat, R. (2022). *Penerapan logika fuzzy pada mesin cuci dan menentukan lama waktu pencucian 1,2,3*. 6(1), 125–132.
- Aditia, R. (2024). *Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media*. 4(1), 35–43.
- Ar, M. M., Armadi, A., Astuti, Y. P., & Astutik, C. (2025). *Inovasi Abad 21 : Penguatan Komeptensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Augmented Reality Dengan Bantuan Aplikasi Asemblr Edu Di Era Industri 5 . 0*. 4(3), 612–626.
- Damanik, Y. V., Fadillah, S., Simbolon, Y. I. R., & Andani, S. R. (2024). *Jurnal JPILKOM (Jurnal Penelitian Ilmu Komputer)*. 2(1).
- Gultom, G. A., Simatupang, D. A., Agustien, S. G., Rumapea, M. S., Voni, C., & Sinaga, R. (2025). *Resistensi Mahasiswa Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Struktur Aljabar di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar Pendahuluan*. 44–54.
- Hamzah, N. A. (2024). *Implementasi Logika Fuzzy Tipe-2 Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Harga Jual*.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). *Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Lashin, M. M. A., & Malibari, A. A. (2022). *Using Fuzzy Logic Control System as an Artificial Intelligence Tool to Design Soap Bubbles Robot as a Type of Interactive Games*.
- Marpaung, O. S., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Dasar Gaya Renang Pada*

- Jenang SMA*. 5(3). <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i3.1814>
- Maulidia, L. N., Anggraeni, A. D., Wulandari, E., Sari, M. N., Marlina, Hikmah, N., Sobirin, M. A., Melyati, D., Jarudin, Fithriyah, M., Hidayah, S. N., Utaminingtyas, S., Hasanah, U., Hartaba, Nasar, A., Budiman, N. D., Rusmiati, Kaharuddin, A., Obina, W. M., & Pentury, H. J. (2025). *Strategi Pembelajaran*.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. 1(4), 412–420.
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse*. 4, 5463–5474.
- Nozomi, I., & Saputra, A. (2025). *Jurnal Embistek Jurnal Embistek*. 4(1), 469–477.
- Ole, A. A., & Baureh, G. A. D. (2025). *Persepsi Dosen Mengenai Jam Kuliah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Mahasiswa*. 10.
- Permana, B. S. (2024). *Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. 4(1).
- Pradibta, H., Triswidrananta, O. D., Jannah, M. R., Malang, P. N., & Java, E. (2023). *The Implementation of Augmented Reality in Geometry for Primary School Students*. 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.24191/jcrinn.v8i1.341>
- Qaltsum, U. (2024). *Media Pembelajaran Nets Of 3d Shapes Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan 3d Object Marker*.
- Riyanto, D., & Jollyta, D. (2023). Penerapan Augmented Reality Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 5(1), 42–47.
- Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, 13(1), 9–16. <https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun

- Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sariyono, P. A., & Nerisafitra, P. (2024). *Augmented Reality Sebagai Media Digital Marketing Pada Kemasan Produk Menggunakan Metode Marker Based Tracking (Studi Kasus: Sakinah Mart)*.
- Satria, B., Imron, & Franz, A. (2023). *Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking*. 6(September), 103–110.
- Sihombing, F. A. (2024). *Kajian Fuzzy Metode Mamdani dan Fuzzy Metode Sugeno serta Implementasinya*. 4, 4940–4955.
- Sohif, M. H. M., Mardzuki, M. I., Ibrahim, A. M., & Jazlan, A. (2025). *Fuzzy Logic-Based Arrival Time Estimation For Indoor Navigation Using Augmented Reality*. 26(1), 549–562.
- Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Trustisari, H., & Wijayanto, P. A. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model*.
- Suryaningsih, A. A., Haryadi, R., & Septiyanto, R. F. (2025). *Pengembangan Augmented Reality Educational Strategy (ARES) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Semikonduktor*. 6(1), 76–87.
- Sutarsih, W., Haryati, T., & Wiyono, N. (2024). *PERAN DIGITALISASI SEKOLAH TERHADAP MUTU PENDIDIKAN WIJI SUTARSIH, TITIK HARYATI, NOOR WIYONO Program Studi Manajemen Pendidikan Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang e-mail*: 4(1), 136–143.
- Tias, N. C., & Purnamasari, N. L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Flashcard Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Ipas Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas V Di Sd Negeri 2 Balerejo*. 10(September).
- Troussas, C., Papakostas, C., & Sgouropoulou, C. (2023). *Enhancing Users ' Interactions in Mobile Augmented Reality Systems Through Fuzzy Logic-Based Modelling of Computer Skills*. *Webist*, 381–390. <https://doi.org/10.5220/0012204300003584>
- Tsabit, K., & Nurizqa. (2025). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan*

- Multimedia Perancangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Monumen Bersejarah Menggunakan Metode Marker Based Tracking.* 7(4), 881–897.
- Uriarte-Portillo, A., Zatarain-Cabada, R., Barrón-Estrada, M. L., & González-Barrón, L.-M. (2023). *Intelligent Augmented Reality for Learning Geometry.*
- Wati, W. R. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 2(1), 16–23.
- Wijaya, I. M. P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(2), 173–181.
<https://doi.org/10.47080/simika.v5i2.2220>
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). *Implementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3d.* 4(1), 1–10.
- Zacky, M., Halim, I., Faradillah, M. A., N, D. F., Hakim, F. N., Firdaus, A. N., Aribowo, D., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Serang, K. (2025). *Pemanfaatan Fitur – Fitur Multimedia (Advenced Editing Pada Aplikasi Capcut) Untuk Produksi Vidio Pemanfaatan Fitur – Fitur Multimedia (Advenced Editing Pada Aplikasi Capcut) Untuk Produksi Vidio.* 3(12).