

DAFTAR PUSTAKA

- Adelita, A. S., Kurniawan, R. A., & Ratnawati, D. (2024). Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Kosakata Benda Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 17–36. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2290>
- Basri, H., Badriyah, J., Roda, M., & Hidayati, N. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Meningkatkan Retensi Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar*. (<https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/jkdn/issue/view/64>). <https://doi.org/https://doi.org/10.58982/krisnadana.v4i1.786>
- Eko Somba Harahap, Ilham Faisal, & Arief Budiman. (2024). Implementasi Teknik Marker Based Tracking Pada Pembelajaran Interaktif Mengenai Hewan Laut Dalam Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(3), 561–571. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i3.141>
- Hasyim, M., Rokhmatulloh, N., Imron Rosadi, M., Arief Zakaria, F., Yudharta Pasuruan, U., & Artikel, S. (n.d.). *Jurnal Explore IT* 28 Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking INFO ARTIKEL ABSTRAK. <https://doi.org/10.35891/explorit>
- Hermawan, B., Faqih, A., & Dwilestari, G. (2025). IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN PETUALANGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN INTERAKTIVITAS DI SMAN 1 DUKUPUNTANG. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5688>
- Husnah, N., Sari, M., Faridh, A., Fahmy, R., & Rusyida, W. Y. (n.d.). *Augmented Reality dalam Pembelajaran Geometri: Sebuah Analisis Bibliometrik*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i2.1463>
- Pramudika, T. A., Efendi, D. M., & Prania, D. (2025). Penerapan Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Huruf dan Membaca pada Anak Usia Dini. *MDP Student Conference*, 4(1), 372–377. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v4i1.11196>
- Pramudwiatmoko, A., & Ananda Putra, R. (2025). *Pengembangan Aplikasi Marker-based Augmented Reality untuk Visualisasi Dinosaur di SD Ngemplak Nganti*. 18(1), 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/unitek.v18i1.1259>
- Saputra, E. Y., & Moh. Ali Romli. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Sendi Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Metode Marker

Based Tracking Pada Perangkat Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3482>

Taalungan, A., & Sancoko, S. D. (2025). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* untuk Media Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 6(02), 375–383. <https://doi.org/10.30998/jrami.v6i02.13242>

UMAR, N., HUSAIN, R., PULUKADANG, W. T., HALIDU, S., & KATILI, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA WORDLY CARDS BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MELALUI APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI KOSAKATA KELAS IV DI SDN. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 76–90. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4605>

Virninda, A. N., Djatmiko, Adelynn Calysta, & Risman. (2025). E-Vokids (English Vocabulary for Kids): Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 15–25. <https://doi.org/10.21009/JPI.081.02>

Zein, A. S., Bachri, B. S., & Dewi, U. (2025). Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 916–927. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1097>