

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, D., & Suwartono, T. (2021). *Teaching English vocabulary to young learners via Augmented Reality learning media. Beyond Words*, 9(1), 1–12.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Aisyah Fadila, K. R. N. N. A. K. S. P. H. U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Burhanuddin, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Belajar Flowchart. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 479–488.
- Cahyan, T. S. (2023). Studi literatur pemanfaatan media pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Assemblr Edu di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(9).
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan MuttaqienPurwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dasar, U. S. (2025). *SWADHARMA (JEIS)*.
- Farizi, M., & Nim, M. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI *E-WARTEG BERBASIS*.
- Gandari, P. M., Akbariana, H., Muslimin, M., Rosidawati, I., & Aryani, H. (2025). *PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA SIMULASI PEMBELAJARAN ANATOMI KLINIK KEGAWATDARURATAN PADA PENDIDIKAN KEPERAWATAN : LITERATUR REVIEW REALITY SEBAGAI MEDIA SIMULASI*

PEMBELAJARAN ANATOMI KLINIK KEGAWATDARURATAN PADA PENDIDIKA. 3(12).

Gemilang, M. B. P. (2023). Media Pembelajaran: Inovasi dan Dampaknya dalam Pendidikan Modern. 1–5.

<https://osf.io/preprints/thesiscommons/ejmtf/%0Ahttps://osf.io/preprints/thesiscommons/ejmtf/download>

Hanifa, R. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) BERDASARKAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI PERPUSTAKAAN UIN JAKARTA MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN*.

Hernanda, A., & Aji, A. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 245–251. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1166>

Juliyanto, F. (2022). 185 | Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim 1. 2. 185–188.

Korosidou, E., et al. (2024). *The effects of Augmented Reality on very young learners' alphabet and vocabulary learning*. *Digital*, 4(1), 10.

Lesmana, M. A., Astuti, I. F., & Septiarini, A. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pesawat Udara Berbasis Android. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(2), 71. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i2.3744>

Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). *Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan Sustainable Innovation in Business: Leverage Flowcharts to Optimize the Value of Corporate Waste*. 1(4), 100–112.

Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara, E. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan berbantuan platform Assemblr Edu. *JAMU*, 5(1).

Meilinda, R., Sartika, D., & Suhandi, N. (2023). Aplikasi Pengenalan Anatomi Sistem Pencernaan Pada Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi

- Augmented Reality. *Jurnal Software Engineering and Computational Intelligence*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.36982/jseci.v1i1.3043>
- Mujiono, M. (2021). *Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Augmented Reality*. 7–19.
- Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarak, A. (2025). Analisis penggunaan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa kelas VB SDN Serang 03. *Edukasi*, 17(2), 855–868.
- Ningsih, T. F., Bahtiar, H., & Putra, Y. K. (2022). *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP* Infotek : *Jurnal Informatika dan Teknologi Perkembangan dan kemajuan teknolo*. 5(1), 30–41.
- Prasetyo, F. Y., Sutarman, & Diwandari, S. (2024). Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 935–943. <https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/article/view/565/448>
- Pratama, Y. P. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(03), 600–607. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i03.410>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.
- Rayandra, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum (*Jurnal Prodi MPI*), 4(02 (Desember)), 162–175.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

- Sihite, E. V., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android Designing Interactive Learning Media Applications for Introduction to the Anatomy of the Human Body Based on Android. *InfoSys Journal*, 5, 123–132.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., Oper, N., Informatika, T., Sumbawa, U. T., Informatika, T., & Ambon, B. S. (2022). *Vol 5 , No . 1 , Februari 2022 PENGEMBANGAN APLIKASI SMART-BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 5(1), 64–71.
- Syamiluddin. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI MODEL ATOM SKRIPSI*.
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). *Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>