

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. A. P., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas x Menggunakan Smart Apps Creator di SMA Negeri 5 Bukittinggi. *Jurnal Media Infotama*, 20(1), 311–320.
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 567–576. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3849>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asep Saepulloh, C. S. (2023). Kunci Kontak Kendaraan Dengan Menggunakan Password dan Fingerprint Berbasis Arduino. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 7(2), 81–90. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Ibnu Mas'ud Luthfi. (2023). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.61181/jilunaarabiyah.v1i1.352>
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusmawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca : Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6636>
- Mulyana, Y. A., Setiawan, I. R., & Lelah, L. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Mengenal Alat Musik Degung. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2), 342–353. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2699>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Rendy Almaheri. (2023). *Metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle): Panduan Membangun Konten Multimedia yang Kreatif dan Efektif*. Medium.Com. https://medium.com/@rendy_almaheri/metodologi-mdlc-multimedia-development-life-cycle-panduan-membangun-konten-multimedia-yang-956a385d519c
- Riski, B. A. (2023). *Apa itu Augmented Reality? Ini 6 Pengertiannya Menurut Beberapa Ahli*. Afrizatul.Com. <https://afrizatul.com/pengertian-augmented-reality/>
- Rita Puspita Sari. (2024). *Apa itu Augmented Reality? Pengertian, Jenis dan Contohnya*. Cloud Computing Indonesia. <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/apa-augmented-reality>
- Sari. (2023). *Direktorat inovasi dan inkubator bisnis*. DIIB. <https://sites.google.com/student.binadarma.ac.id/diib-ubd/beranda?authuser=0>
- Susanto, T., Prasetyo, A., & Riskiono, S. D. (2022). Media Pembelajaran Komponen Elektronika Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Matakuliah Elektronika Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 31–42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1854>
- Syahrul, A., SYARLI, S., & SARI, C. R. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Berbasis Android. *Journal Peqquruang: Conference Series*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.35329/jp.v4i1.2828>
- THABRONI, G. (2021). *Dasar-Dasar Elektronika: Sejarah, Komponen, Konsep & Alat*. Serupa.Id. <https://serupa.id/dasar-dasar-elektronika/>
- Vari, Y. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 70–75. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984>
- Verianty, W. A. (2023). *Komponen Adalah Kata yang Mengacu Pada Bagian Pembentuk, Ini Penjelasannya*. Liputan6.Com., <https://www.liputan6.com/hot/read/5458029/komponen-adalah-kata-yang-mengacu-pada-bagian-pembentuk-ini-penjelasannya>
- Yusriani, Y. (2023). *Media pembelajaran berbasis nilai Islami*. PT Global Eksekutif Teknologi.