

## Daftar Pustaka

- [1] K. T. Martono, “Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer,” vol. 1, no. 2, pp. 60–64, 2011.
- [2] M. E. Apriyani and R. Gustianto, “Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode *Single Marker*.”
- [3] R. E. Saputro, D. Intan, and S. Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” pp. 153–162, 2014.
- [4] I. S. Anak-anak, H. C. Lesmana, R. R. Isnanto, and E. D. Widiyanto, “Perancangan Aplikasi *Android* ‘Sholat Yukk’ sebagai Media Pembelajaran,” vol. 4, no. 4, pp. 502–509, 2016.
- [5] B. Ajar and U. P. Indonesia, “Bahan Ajar Media Pembelajaran,” 2008.
- [6] M. Permai, “Penerapan teknologi,” pp. 267–274, 2014.
- [7] B. A. B. Iii and M. Penelitian, “Ariesto Hadi Sutopo. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Hal. 32 21,” pp. 21–24, 1994.
- [8] E. Prasetya, A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2017.
- [9] A. Faiq, “Mathematics Adventur Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1.”
- [10] F. N. Itsnaini, R. Taufiqomah, R. A. M. O. F. K, N. H. B. F, and R. W. Kurnia, “Shalat dalam Pandangan Matematika,” vol. 1, no. September, pp. 167–169, 2018.
- [11] “No Title,” 2017.
- [12] W. Az-Zuhaili, *No Title*. Depok: Fiqih Islam Wa Adillatuhu, 2007.
- [13] R. A. Ahmadi, J. Adler, and S. L. Ginting, “Teknologi Augmented Reality Sebagai

- Media Pembelajaran Gerakan *Shalat*,” vol. 2017, 2017.
- [14] D. Tresnawati *et al.*, “Pengembangan aplikasi tata cara wudhu dan *Shalat* untuk anak menggunakan sistem multimedia,” pp. 1–7.
- [15] E. Ardianto and W. Hadikurniawati, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012.
- [16] L. Kamelia, “Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interatif Pada Mata,” vol. IX, no. 1, 2015.
- [17] M. Ali, “No Title,” pp. 11–18.
- [18] H. Kitrosser, “Symposium presidential influence over administrative action scientific integrity: The perils and promise of white house administration,” *Fordham Law Rev.*, vol. 79, no. 6, pp. 2395–2424, 2011.
- [19] P. Y. Menarik, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto,” pp. 19–35.
- [20] M. Pratama *et al.*, “Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D,” vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2014.
- [21] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, “Pembuatan Aplikasi Permainan ‘ Jakarta Bersih ’ Berbasis Unity,” vol. 3, no. 4, pp. 503–511, 2015.
- [22] W. E. I. Cai and R. Shea, “A Survey on Cloud Gaming : Future of Computer Games,” 2016.
- [23] R. Wardhani and M. H. Yaqin, “Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ’ ul Fiqh Jilid I,” *Game Dasar-Dasar Huk. Islam Dalam Kitab Mabadi’ul Fiqh Jilid I*, vol. 5, no. 2, pp. 473–478, 2013.
- [24] P. L. Ekawati and A. Z. Falani, “Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis *Android*,” *Univ. Narotama*, vol. 22, no. 1, pp. 30–36, 2015.