

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M., Rahmadi, H. & Saptono, D., 2018. *MOBILE AUGMENTED REALITY: Membangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android*. 1 penyunt. Depok: Gunadarma.
- Andysa, S., 2022. *Mengenal System Usability Scale*. [Online]
Available at: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
[Diakses 1 Juni 2022].
- Anon., 2021. *ruangguruku.com*. [Online]
Available at: <https://ruangguruku.com/pengertian-media-pembelajaran/>
[Diakses 24 April 2022].
- Azuma, R. T., 1997. A Survey of Augmented Reality. *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments* , Issue 6, pp. 355-385.
- Budianto, M. R. R., Galih, T. R. S. W. & Kurnia, S. F., 2021. Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(1), pp. 66-61.
- Dawaty, S., 2020. <https://raharja.ac.id/>. [Online]
Available at: [https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-primer/#:~:text=Menurut%20Danang%20Sunnyoto%20\(2013%3A21,perusahaan%20dan%20dari%20sumber%20lainnya.](https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-primer/#:~:text=Menurut%20Danang%20Sunnyoto%20(2013%3A21,perusahaan%20dan%20dari%20sumber%20lainnya.)
[Diakses 7 Juni 2022].
- Ernaka, I., 2020. *Fatwa Tarjih Muhammadiyah Hukum Game Online*. [Online]
Available at: <https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/>
[Diakses 5 Juli 2022].
- Fullerton, T., 2019. *Game Design Workshop; A Playcentric Approach to*. Fourth Edition penyunt. NewYork: Taylor & Francis Group.
- Herlina, V., 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. 1 penyunt. jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Humaid, S. D. S. b. A. b., 2015. *tafsirweb.com*. [Online]
Available at: <https://tafsirweb.com/9783-surat-al-hujurat-ayat-13.html>
[Diakses 7 juni 2022].
- Kementrian Agama Republik Indonesia, 2019. *AL-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: s.n.
- Kurniawan, R. R., Harliana, P. & Khairunnisa, 2022. APLIKASI PENGENALAN NAMA BENDA DALAM BAHASA JEPANG DENGAN METODE GDLC BERBASIS ANDROID. *JIKSTRA*, 4(1), p. 1.
- Maharani, D., Efendi, R. & Johar, A., 2019. PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA KOREA (HANGUL). *Jurnal Rekursif*, 7(1), p. 77.
- Mustaqim, I., 2016. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), p. 174.
- Nurrisma, Munadi, R., S. & Meutia, E. D., 2021. Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), p. 34.
- Nurrisma, Munadi, R., Syahrial & Meutia, E. D., 2021. Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), p. 35.
- Nursobah, Andrea, R. & Kurniawan, B., 2021. Development Finite State Machine Agent in Edugame "Hangug Word" Learning Media of Korea Hangul Letters. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(2), p. 668.
- Pito, A. H., 2018. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), p. 97.
- Pontoh, A., 2022. *Portalsulut.com*. [Online]
Available at: <https://portalsulut.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-853896767/waw-penggemar-hallyu-melebihi-1566-juta-sumber-korea-foundation>
[Diakses 14 April 2022].

- Putri, L. A., 2020. DAMPAK KOREA WAVE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI ERA GLOBALISASI. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, p. 42.
- Ramadhan, R. & Widyani, Y., 2013. Game Development Life Cycle Guidelines. *ICACISIS*, Issue ISBN: 978-979-1421-19-5.
- Sudarmilah, E. & Kholifah, A. N., 2020. Edugame Augmented Reality as Learning Media for Human Blood Circulation Sytem. *International Journal of Engineering Research and Technology*. ISSN 0974-3154, 13(12), pp. 4375-4384.
- tafsirq, 2015. *tafsirq.com*. [Online]
Available at: <https://tafsirq.com/14-ibrahim/ayat-4#tafsir-quraish-shihab>
[Diakses 7 juni 2022].
- Tampubolon, W., 2022. *qubisa.com*. [Online]
Available at: <https://www.qubisa.com/microlearning/mengenal-huruf-hangul#showSummary>
[Diakses 23 April 2022].
- Terjemahnya, A.-Q. d., 2019. *Kementrian Agama Republik Indonesia*. Jakarta: s.n.
- Xian, L. C. et al., 2021. The Development of an Augmented Reality Game KANJIWrite for Beginners. *Journal of ICT in Education*, 8(2), pp. 79-92.
- Yonanta, V. C. M., Afirianto, T. & Wardhono, W. S., 2020. Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan Markerless Augmented Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), pp. 320-329.