

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Magdalena, D. Yulianti, D. A. Ningsih, and P. R. Ramadhania, “PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SERTA DAMPAKNYA DI MASA PANDEMI COVID 19 DI SDN KOSAMBI III SUKADIRI,” 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [2] E. Mukaromah, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa,” *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, vol. 4, no. 1, pp. 175–182, 2020.
- [3] J. Irfansyah and L. Anifah, “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science (JETAS)*, vol. 4, no. 2, pp. 86–96, 2022.
- [4] M. Meilin Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, 2019.
- [5] K. Alwi and A. R. Yohannis, “Aplikasi Multimedia Jarimatika,” *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 1, Feb. 2019.
- [6] V. Tasril, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMA,” vol. 1, no. 2, pp. 38–44, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.amikmbp.ac.id/index.php/lofian/>
- [7] S. F. Tarbiyah, D. Tadris, I. Bengkulu, J. Raden, F. Pagar, and D. Bengkulu, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM,” 2020.
- [8] A. S. Lestari, “Pembelajaran multimedia,” *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 84–98, 2018.
- [9] R. P. Kinanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Ekosistem Untuk Pembelajaran Biologi Sma,” Universitas Jember, Jember, 2018.
- [10] I. Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2020.
- [11] R. Jannah, “Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu,” *Skripsi*, vol. 2, no. 1, pp. 51–63, 2020.
- [12] R. Prasetya, E. W. Hidayat, and R. N. Shofa, “Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada

- Perangkat Android,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 3, pp. 478–487, 2018.
- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, “APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG,” 2017. [Online]. Available: [www.unity3d.com](http://www.unity3d.com).
- [14] R. P. N. Budiarti, F. A. Susanto, B. Riskiananto, and P. Nerisafitra, “Pengembangan Desain Interaktif 3D VR-Room Patient Menggunakan Unity 3D Engine Dan Evaluasi Usability Testing,” *Jurnal Ilmiah Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 79–87, 2019.
- [15] E. Suharyanto *et al.*, “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Hewan Endemik,” *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 2021.
- [16] A. Ardian and Y. Fernando, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LELANG KENDARAAN BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS MANDIRI TUNAS FINANCE),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 10–16, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [17] E. S. Nugroho, “Sistem Presensi Mahasiswa Praktek Kerja Lapangan dengan Fitur Location Base Service (LBS) Menggunakan Metode Prototyping,” Universitas PGRI Semarang, 2022.
- [18] H. Mukhtar, “Perancangan dan pembuatan visual novel sejarah kh. ahmad dahlan sebagai media pembelajaran berbasis android,” *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 3, no. 2, pp. 66–79, 2018.
- [19] N. I. Sari and D. Wirasasmita, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Produksi,” *JUS TEKNO (Jurnal Sains dan Teknologi)*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [20] T. Abdulghani and B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *Media Jurnal Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [21] A. D. Putra, W. Alexandra, and A. S. Puspaningrum, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 1–24, 2022.
- [22] A. F. Ulva, Nurdin, R. Putra Fhonna, D. Yulisda, M. Nur, and R. Setiawan, “Aplikasi IoT Pemantauan Detak Jantung Pasien Lansia Beresiko Tinggi di RSCM Cut Mutia Lhokseumawe Berbasis Mobile,” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, vol. 7, no. 1, pp. 237–246, Jan. 2023, doi: 10.33379/gtech.v7i1.1979.
- [23] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.

- [24] M. M. Syarah, Y. L. Rahmi, and R. Darussyamsu, “Analisis Penerapan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Biologi,” *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 6, no. 3, pp. 236–243, Dec. 2021, doi: 10.32938/jbe.v6i3.1260.
- [25] S. Mabakotawasi, S. Sutardi, and I. Istiqomah, “UJI EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MA-11 TERHADAP PERTUMBUHAN TANAMAN TOMAT (*Solanum Lycopersicum* Miller),” *Biolearning Journal*, vol. 9, no. 2, pp. 14–16, 2022.
- [26] T. Ikhtiara, A. Jaya, H. Raiha Zahratina, D. Kristia Madalena, and N. Putri, “ANALISIS IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH URBAN,” *Pendidikan dan Pengajaran* /, vol. 3, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i3.12940>
- [27] M. I. TARIGAN and others, “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menjelaskan Materi Pembelajaran Rantai Makanan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 104253 Negara Brigin Tahun Ajaran 2019/2020,” UNIVERSITAS QUALITY, 2020.