

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., & Iskandar, A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1767>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Blueringmedia. (2020). *kerangka kucing ilustrasi*. IStock. <https://www.istockphoto.com/id/vektor/garis-besar-macan-tutul-dan-kerangka-di-latar-belakang-putih-gm1223548839-359444966>
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>
- Dg Tutu. (2021). *Kunci Jawaban Buku Tema 1 Kelas 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 5*. Apologiku.Com. https://www.apologiku.com/2019/09/kunci-jawaban-buku-tema-1-kelas-5-sub_6.html
- Erilia, E. (2021). *Mengenal Sistem Gerak pada Vertebrata dan Invertebrata*. Tirto.Id. <https://tirto.id/mengenal-sistem-gerak-pada-vertebrata-dan-invertebrata-ghLX>
- Faulina, Sri Tita, Wisnumurti, W. U., & Yani, J. A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis

- Android Menggunakan Android Studio. *Jik*, 14(2), 25–35.
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Abu Bakar, M. F., Novianti, N., & Ramadan, R. (2022). Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.147>
- Hakimin, K., Jaroji, & Subandri, M. A. (2021). Penerapan Metode Rational Unified Process (RUP) Pada Pembuatan Aplikasi Public Speaking. *Seminar Nasional Industri Dan Teknologi (SNIT)*, 250–259.
- Haryanto, D., & Argadila, D. (2019). Sistem Informasi Pengarsipan Data Konsumen Di Pt. Dinasti Pertiwi “Perumahan Dewasari.” *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 1–6.
- Isnanto, B. A. (2022). *Karakteristik Siput*. Detik.Com. Karakteristik Siput%0A%0ABaca artikel detikbali, %22Karakteristik Siput Apa Saja?%22 selengkapnya <https://www.detik.com/bali/berita/d-6448581/karakteristik-siput-apa-saja.%0A%0ADownload Apps Detikcom Sekarang> <https://apps.detik.com/detik/>
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 119–128.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Mh Badrut Tamam. (2016). *Klasifikasi, Nama Ilmiah, dan Deskripsi Cacing Tanah*,

LENGKAP.

Generasi biologi.

<https://generasi biologi.com/2016/10/klasifikasi morfologi anatomi fisiologi in g tanah.html>

Niken Bestari. (2022). *Nama Organ Gerak Cacing Lengkap dengan Fungsi Masing-Masing*. Bobo.Id. <https://bobo.grid.id/read/083428673/nama-organ-gerak-cacing-lengkap-dengan-fungsi-masing-masing?page=all>

Nurqalam, G., Jaelani, M. H., Murweni, I., & Abdussalaam, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Dengan Menggunakan Microsoft Visual Studio (Studi Kasus Pt Wicaksana Berlian Motor). *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 5(3), 653–669.

Parlika, R., Nisaa', T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.

Picture, R., Picture, R., & Have, S. (2022). Tool 3 : Rich Picture A tool to stimulate stakeholders to explore their shared situation. *Rich Picture A Tool to Stimulate Stakeholders to Explore Their Shared Situation*.

Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 21–26.

Saputra, D., Susilo, S., Abidin, Y., & Mulyati, T. (2022). *Augmented Reality In Science Learning For Elementary School Students*. 07(01), 78–90. <https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2021.2318819>

- Susantiasreti. (2020). *Nama hewan dan nama organ gerak dan fungsinya sapi dan kuda kucing dan tikus*. BRAINLY. <https://brainly.co.id/tugas/30404460>
- Willierossin. (2015). *Kerangka kuda ilustrasi*. IStock. <https://www.istockphoto.com/id/vektor/kerangka-kuda-gm483990504-70966013>
- Wulandari, Nofiyani, & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*, 1(1), 18–21.