

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, 1.
- Fitri Fauziah, H. (2014). Fungsi Tumbuhan Dikotil Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *jurnal informatika*.
- Irwansyah, M., Sukamto, A., & mustaqim, I. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Biologi Sistem Saraf Pusat Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 1.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuis Berbasis web menggunakan Skala Likert dan Gutman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 132.
- Riskiono, S., Susanto, T., & Kristianto. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 1.
- Zulham Adami, F., & Budihartanti, C. (2016). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI*, 3-4.
- Alfarizi, R., Hasanah, R., & Rifai. (2020). PERSEPSI MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI PALATET PADA MATA KULIAH KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Pendidikan Ipa*, 2.
- Eko Saputro, R., & Saputra, D. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Informatika*, 10-11.
- Har yanto, T. (2017). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media pembelajaran. *JUSTIN*, 1.
- Harsemadi, I., Tandojaya, R., & Hendrawan, I. (2019). APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY PENGENALAN MORFOLOGI HEWAN SERANGGA. *jurnal sistem informasi dan informatika*, 3.
- Kurniawan, D. S. (2019). Interaksi Mixed Reality Satwa Langka. *Jurnal Teknologi Informasi*, 22.
- Maryanah. (2013). PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES PILIHAN GANDA. *JURNAL MATEMATIKA*, 5.

- Milgan, P., & Kusino, F. (1994). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA GAME DUCK HUNT BERBASIS ANDROID. *jurnal informatika*, 1.
- Nani, & Astuningsih. (2020). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mulawarman Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 141.
- Safitri, J., & Meilina, P. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PEMBELAJARAN PERTUMBUHAN TANAMANDIKOTIL DAN MONOKOTIL UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, 3.
- Sahertian, J. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *Jurnal Sains dan Informatika*.
- Saptasari, M., & Fitmawati. (2012). Pembelajaran Berbasis Kontekstual Sebagai Upaya Peningkatan Minat Mahasiswa pada Taksonomi Tumbuhan Perguruan Tinggi. *URNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 8.
- Susanto, T., Riskiono, S., & Kristianto. (2020). RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN PURBAKALA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Journal of Computer Engineering System and Science*, 1-2.
- Syukriah, F. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan. *JURNAL ILMIAH FIFO*, 1.

