

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zamsuri, F. Suandi, and R. Novendra, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Multimedia : Studi Kasus Videografi,” *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 54–59, 2019.
- [2] L. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [3] I. P. Sareong and T. Supartini, “Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar,” *J. Ilmu Teol. dan Pendidik. Agama Kristen*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.25278/jitpk.v1i1.466.
- [4] R. N. Cahyaningsih, J. Siswanto, and S. Sukamto, “Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Multimedia Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 34, 2020, doi: 10.23887/jppp.v4i1.25014.
- [5] D. K. Lado and M. Rosanensi, “Media Pembelajaran Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality,” *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.30812/sasak.v2i1.752.
- [6] K. Kindangen, D. Paseru, and M. Sumampouw, “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality ‘Metamorfosis Hewan,’” *J. Ilm. Realt.*, vol. 16, no. 1, pp. 25–31, 2020, doi: 10.52159/realtech.v16i1.130.
- [7] I. N. R. H. I Gede Harsemadi, Rikat Tandojaya, “Insectar: aplikasi berbasis augmented reality pengenalan morfologi hewan serangga,” *SENSITIF Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, pp. 1157–1168, 2019.
- [8] O. P. Y. Meishanti and Z. Roziqo, “Augmented Reality Pada Metamorfosis Lebah (Apis Sp.) Sebagai Media Pembelajaran,” *Semin. Nas. Sist. Inf. dan*

- Tek. Inform. Sensitif*, vol. 13, no. 01, pp. 19–27, 2021, doi: 10.32764/saintekbu.v13i01.1077.
- [9] M. D. S. Anang Pramono, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” vol. 3, no. 1, pp. 54–68, 2019.
- [10] N. Supriono and F. Rozi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 53–61, 2018, doi: 10.29100/jipi.v3i1.652.
- [11] T. Abdulghani and R. M. Sembada, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Memilih Model Kacamata Di Central Optik 165 Dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android,” *Media J. Inform.*, vol. 13, no. 1, p. 36, 2021, doi: 10.35194/mji.v13i1.1299.
- [12] W. Farianto *et al.*, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based dan Markerless,” vol. 6, no. 2, pp. 141–153, 2021.
- [13] A. Rokhim, “Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Platform Android Menggunakan Metode Addie,” vol. 13, no. 02, pp. 16–23, 2021.
- [14] P. A. Mahardika, I. M. A. Suyadnya, and K. O. Saputra, “Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality,” *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–90, 2019, doi: 10.29303/jcosine.v3i1.238.
- [15] S. Gita Erlangga Kurniawan, “Pengaruh Media Real Life Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Siklus MakhluK Hidup di Kelas IV SD Negeri 1 Cipeujeuh Kulon Kec.Lemahabang Kab Cirebon,” *My Campaign J.*, vol. 3, no. 1, pp. 14–24, 2021.
- [16] J. L. Buliali and Andriyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa

- Tunarungu Development Learning Media Of Circle Using Android-Based,” *J. Pendidik. Mat. Pengembang*, vol. 7, no. 2, pp. 170–185, 2021.
- [17] S. Naqiyah, S. Andryana, and R. T. Komalasari, “Augmented Reality Pengenalan Laboratorium FTKI Universitas Nasional dengan Tracking Based Navigation,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, p. 116, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i1.38307.
- [18] B. Satria and Prihandoko, “Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 1–5, 2018.
- [19] D. W. Wibowo, P. Y. Saputra, E. L. Amalia, and F. Ulfa, “Penerapan Library AR.JS untuk Pembuatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan,” *SMARTICS J.*, vol. 4, no. 2, pp. 52–55, 2018, doi: 10.21067/smartics.v4i2.3185.
- [20] T. Dinda, “AR dan VR, Beda atau Sama Sih?,” *tutorteknik.com*, 2021. <https://tutorteknik.com/blog/ar-dan-vr-beda-atau-sama-sih?category=teknologi> (accessed Jan. 27, 2022).
- [21] IKEA, “Say hej to IKEA Place,” *www.ikea.com*, 2020. <https://www.ikea.com/au/en/customer-service/mobile-apps/say-hej-to-ikea-place-pub1f8af050#hnf-content> (accessed Jan. 27, 2022).
- [22] K. R. P. Reynaldo Yoda Wijaya, “Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android,” *J. Infra Petra*, 2018.
- [23] R. S. Putra and D. Y. Utami, “Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *J. Tek. Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [24] A. I. B. W. I, I. Lubis, H. Dafitri, I. B. W. I, I. Lubis, and H. Dafitri, “Animasi 3D Prosedur Pengiriman Barang Sebagai Media Promosi Menggunakan Blender Animasi 3D Prosedur Pengiriman Barang Sebagai

- Media Promosi Menggunakan Blender,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 199–202, 2021.
- [25] A. Sahfitri and S. Hartini, “Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 141–152, 2019.
- [26] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 1st ed. New York: Springer US, 2010.
- [27] M. R. Ardiansyah, “Pengembangan Mobile Augmented Reality Brosur Wisata Olahraga Jakabaring Sport City Menggunakan Metode Addie,” *Teknomatika*, vol. 08, no. 02, pp. 153–160, 2018.
- [28] P. S. A. Nuha, S. Andryana, and I. D. Sholihati, “Model Addie Pada Augmented Reality Hewan Purba Bersayap Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Dan NFT,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 178–186, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.1958.
- [29] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [30] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [31] Z. Miftah and I. P. Sari, “Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 40, 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
- [32] Oneillbeck, “Monarch Butterfly Larva with Annotated Anatomy,” *sketchfab.com*, 2015. <https://sketchfab.com/3d-models/monarch-butterfly-larva-with-annotated-anatomy-f1453e0dd9404db9ad32828ca2bf0fdc>

(accessed Jun. 24, 2022).

- [33] Luxxeon, “Low-Poly Butterfly Rigged 3D,” *turbosquid.com*, 2020.  
<https://www.turbosquid.com/3d-models/butterfly-rigged-animate-3d-1629516#> (accessed Jun. 24, 2022).
- [34] Creazilla, “Cricket 3D Model,” *creazilla.com*, 2018.  
<https://creazilla.com/nodes/64358-cricket-3d-model> (accessed Jun. 24, 2022).