

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S., Laksono, A., Nurafni, N. & Sinaga, O., no date, 'Seni Rupa dan Desain Volume', 40–47.
- Apen Sitinjak, B., Dita Mahatmanti, A., Natalia, D., Putri, A., Zahra Majidiah, K., Teknik Informatika, J., Palangka Raya Jl Yos Sudarso, U. & Raya, P., 2023, *Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Hewan Menggunakan Univity dan Vuforia*.
- Arifin, A., & Rachmadyanti, P. (2022). Penerapan Blender sebagai alat bantu pembelajaran 3D interaktif. **Jurnal Teknologi dan Pendidikan**, 6(1), 22–30.
- Asniati, H., Hamsinar & Dodiman, D., 2024, 'Pengembangan Aplikasi Anatomi Hewan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', *Jurnal Ilmu Pendidikan Interaktif*, 9(2), 55–63.
- Darmawan, A.T.P., 2024, *LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY*.
- Fathoni, K., Setiowati, Y. & Muhammad, R., 2020, 'Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality', *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 32.
- Fauzi, M.I., 2024, *LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF*.
- Firmansyahputra, B. & Cherid, A., 2020, 'Aplikasi Multimedia Pengenalan Huruf Alfabet, Buah dan Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality', *Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*, 9(3), 173.
- Hakim, L., 2023, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY*.
- Huerta, O., Kus, A., Unver, E., Arslan, R., Dawood, M., Kofoğlu, M. & Ivanov, V., 2021, *A Design-Based Approach to Enhancing Technical Drawing Skills in Design & Engineering Education Using VR and AR Tools*.
- Humaira, N., Rahayu Teknik Komputer, S., Sukabumi Jl Babakan Sirna No, P., Warudoyong, K., Sukabumi, K. & Barat, J., 2020, *Prosiding SEMNASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan)*.

- Karni, A., Astarini, D. & Sa'adah, D.Z., 2024, 'A Booklet based on Islamic Parenting to Prevent Sexual Violence for Children and The Implications on Counseling', *KONSELOR*, 12(4), 259–272.
- L.Maknun, 2024, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VIII B MTs NEGERI 1 GROBOGAN*.
- Mazroui, K. Al & Alzyoudi, M., 2024, 'The role of ChatGPT in mitigating loneliness among older adults: An exploratory study', *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 14(4).
- Mirza, T., Dutta, R., Tuli, N. & Mantri, A., 2025, *Leveraging augmented reality in education involving new pedagogies with emerging societal relevance*, *Discover Sustainability*, 6(1).
- Muhaimin, A. & Syaihul Huda, W., 2024, *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PENGENALAN NAMA HEWAN MENGGUNAKAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK TK*, vol. 8.
- Pramudita, 2024, *REVISI PROPOSAL: JUDUL PENELITIAN PENGEMBANGAN PROTOTIPE SEPEDA MOTOR HIBRID MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK*.
- Putra, G., Prihatin, W.T., Semarang, U.N. & Prastyo, A.K., 2023, 'ENHANCING EARLY CHILDHOOD LEARNING EXPERIENCE WITH AUGMENTED REALITY MODELING OF ANIMALS AND DEEP LEARNING Seftia Kusumawardani'.
- Ritonga, I., Suryani, I. & Tambunan, E.P.S., 2023, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa SMA', *Jurnal Jeumpa*, 10(2), 184–194.
- Riduwan., 2012, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.
- Rossa, A., 2024, *LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY*.
- Saputra, R. & Suryanto, H., 2021, 'Pengembangan Model 3D Menggunakan Blender untuk Pembelajaran IPA', *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 98–

105.

- Sugiyono., 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F., Santosa, E.B. & Rejekiingsih, T., 2023, 'Virtual Reality-Based Learning about "Animals Recognition" and Its Influence on Students' Understanding', 25(2), 269–284.
- Suryani, I.D., 2023, *PROSIDING SEMINAR NASIONAL JURUSAN MATEMATIKA 2023*.
- Tan, Y., Xu, W., Li, S. & Chen, K., 2022, *Augmented and Virtual Reality (AR/VR) for Education and Training in the AEC Industry: A Systematic Review of Research and Applications, Buildings*, 12(10).
- Wibowo, V.R., Eka Putri, K. & Amirul Mukmin, B., 2022, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
- Yılmaz, Z.A. & Gözümlü, A.İ.C., 2023, 'Augmented reality app in pre-school education: Children's knowledge about animals', *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 12(2), 130–151.
- Z.Abidin, 2024, 'Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)_34302000090_fullpdf'.

LAMPIRAN

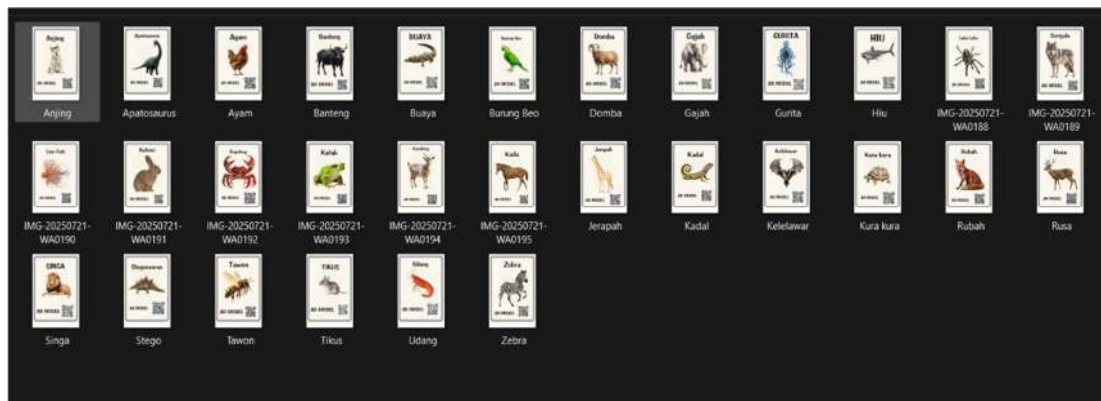
Desain hewan



Desain Lebah



Desain Laba-Laba



Link Full 30 hewan :

<https://drive.google.com/drive/folders/16Wi5aRH7Nj0KyGGKPmGqgvd1VugE0GL-?usp=sharing>

