

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyany, J., & Andryana, S. (2022). Algoritma Fcd Dan Nft Pada Pengenalan Satwa Langka Asli Indonesia Sebagai Media Edukasi Berbasis Augmented Reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 121–128. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2465>
- Aktafi, B., Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Alquran Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 42–48. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2383>
- Aktafi, B., Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Alquran Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 42–48. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2383>
- Alawiyah, S., Handrianto, B., & Kania Rahman, I. (2020). Adab Berpakaian Wanita Muslimah Sesuai Tuntunan Syariat Islam. *Rayah Al-Islam*, 4(02), 218–228. <https://doi.org/10.37274/rais.v4i02.338>
- Aldi, A. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i1.1312>
- Annafi, N., Ashadi, & Mulyani, S. (2015). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Inkuiri*, 4(3), 21–28. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Asmin, A. I. (2015). Pengenalan dan Peningkatan Minat Anak Usia Dini untuk Mempelajari Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional*, 02, 191–197.
- Damara, M. A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018). Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1), 33–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.21213>

- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. *Экономика Региона, Kolisch 1996*, 49–56.
- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2017). Animasi Interaktif Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202> Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22.
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 297. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Gazali, Z., & Nahdatain, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Biologi Sel Untuk Siswa Sma/Ma Kelas Xi Ipa. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5), 236–238. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i5.867>

- Ghozali, M. F., Setiawan, H. S., & Tama, B. J. (2021). Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Fauna Endemik Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(04), 628–635. <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i04.1760>
- Habibah, S. (2014). Sopan Santun Berpakaian Dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(3), 65–78.
- Ii, G., & Sumber, P. (2018). *Gambar II.1 Perkembangan Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=wne6qPms7Y4 (diakses pada: 04 November /2018)*. 5–25.
- Karimah, Z., Jazari, I., & A'yun, Q. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Etika Berpakaian Wanita Muslimah (Telaah Qs. an-Nur Ayat 31. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(5), 263–269. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/12004>
- Magh'firoh, R. H., Nasrulloh, M., & Sugiarto, P. (2021). Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Artika*, 5(1), 28–40. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i1.391>
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 364–377. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2212>
- Mauldani, M. N. (2011). *Game Edukasi Penyelamatan Satwa Berbasis Multimedia*. 2–3.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). 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>
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (1976). Special Meeting of Council. *British Medical Journal*, 1(6001), 107–109. <https://doi.org/10.1136/bmj.1.6001.107>

- Nugraha, B. A. (2019). Penerapan Augmented Reality pada Pengenalan Hewan Nokturnal. *Generation Journal*, 3(2), 19. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i2.13092>
- Pulungan, L. Y. (2021). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Bidayah : Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 133. <https://doi.org/10.47498/bidayah.v11i02.410>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahmawati, T., & Khunaifi, A. (2019). ETIKA BERPAKAIAN DALAM ISLAM (Studi Tematik Akhlak Berpakaian Pada Kitab Shahih Bukhori). *Jurnal Inspirasi*, 3(1), 55–80. <http://www.ejournal.undaris.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/81>
- Refiani, D. (2019). *Ahmad Susanto, Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta:Kencana,2015),43 1 9. 9–45.*
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). Title. *Progress in Retinal and Eye Research*, 56(3), S2–S3.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13418>
- Salamah, M. (2020). Pemahaman Menyayangi Binatang Bagi Anak Usia Dini Dalam Perspektif Hadits. *Jurnal Raudhah*, 8(2), 1–22. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/699>
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(Vol. 7 No. 1 (2021)), 120–132. <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4578>
- Sari, T. T., & Cahyono, A. H. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283–1298. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.355>

- Setiawati MZ, A. F. R. (2019). Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 819–836. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2640>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). *Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa*. 2(1), 30–36.
- Sigalayan, S., Arbansyah, & Annur Sasmita, A. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Sdn 006 Kecamatan Sungai Pinang Samarinda. *Metik Jurnal*, 3(1), 1–9. <http://journal.universitasmulia.ac.id/index.php/metik/article/view/81%0Ahttp://journal.universitasmulia.ac.id/index.php/metik/article/download/81/95>
- Silfanny, F. A., Dewi, F., & Reality, A. (2016). *Analisis Tiga Aplikasi Augmented Reality*. 17–31.
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Sudarmilah, E., & Negara, M. G. (2013). Augmented Reality Edugame Senjata Indonesia. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 12–15. <https://doi.org/10.23917/khif.v1i1.1176>
- Suharyanto, E. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Hewan Endemik. *Jurnal Ilmu Komputer*, IV(11), 33–37.
- Suharyanto, E. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Hewan Endemik. *Jurnal Ilmu Komputer*, IV(11), 33–37.
- Suharyanto, E. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Hewan Endemik. *Jurnal Ilmu Komputer*, IV(11), 33–37.
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Tengor, M. R., Paseru, D., & Sanger, J. B. (2019). Aplikasi Pengenalan Satwa Endemik Pulau Sulawesi Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Realtech*, 15(1), 25–32. <https://doi.org/10.52159/realtech.v15i1.78>

- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wibowo, D. W., Triswidrananta, O. D., & Putri, A. M. H. (2021). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 16(1), 43–51.
- Zuliansyah, M. R. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Langka Di Lindungi Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 1–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/543>