

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Ainni, L. N. (2020). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i2.334>
- Andriyanto, M. R., Purwanto, P., & Achadiani, D. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sd Negeri Sudimara 5 Ciledug. *Skanika*, 4(1), 72–76. <https://doi.org/10.36080/skanika.v4i1.2128>
- Atmaja, N. J. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality dengan Android. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Jakarta 17 Oktober 2018.
- Fuad Hilmy, R., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). *Perancangan Animasi Interaktif Untuk Aplikasi Teknologi Ar (Augmented Reality) Sebagai Pengenalan Tata Surya Interactive Animation Design for Ar (Augmented Reality) Technology Applications As an Itroduction To the Solar System*. 7(6), 3548–3563.
- Irmayani, W., & Susyatih, E. (2017). Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(1), 58–63. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2316>
- Kamelia, L. (2015). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA*. IX(1).
- Lase, D. (2016). Jurnal sundermann. *Journal Sunderman*, 1(1), 28–43. 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Muqorrobin, A., Rosely, E., & Prasetyo, H. (2020). Aplikasi Pengenalan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Dasar Kelas 6 Menggunakan Augmented Reality. 6(2), 3061–3071.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/download/13816/13558>

- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Nurlina, N., Kunda, A., Idham, M., & ... (2019). Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Teknologi Augmented Reality. ... *Sistem Informasi Dan ...*, 617–627. <https://ejurnal.diponegara.ac.id/index.php/sensitif/article/view/336>
- PRASETIO, A., NURHADI, N., & MULYADI, M. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada Sd Negeri 139/Iv Kota Jambi. *Jurnal Processor*, 14(2), 94. <https://doi.org/10.33998/processor.2019.14.2.645>
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Rakhmat, G. A. (2020). Aplikasi Android Mengenal Tata Surya Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Belajar Interaktif Siswa Sekolah Dasar. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.47065/bits.v2i2.590>
- Ramdhani, D. F. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI MATA PELAJARAN IPA TATA SURYA DENGAN MENERAPKAN TEKNIK AUGMENTED REALITY (Studi Kasus : SMP Puspita Bangsa Ciputat). *Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications*, 1(1), 225–230.
- Ripansyah, I., Astuti, I. F., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa SD Dengan Metode Marker Based Tracking. ... : *Jurnal Ilmiah Ilmu ...*, 16(2). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/4174>
- Rosa, A. C., Sunardi, H., & Setiawan, H. (2019). Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 10(1). <https://doi.org/10.36982/jig.v10i1.728>

- Setiawan, Heru dan Khairuzzaman, M. K. (2017). Perancangan Sistem Informasi Manajemen ProyekM : Sistem Informasi Kontraktor. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *V, No 2. D(2)*, 103–111.
- Setyawan, R. A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., Batam, P. N., Dzikri, A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., & Batam, P. N. (2016). *ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA*. *7(1)*, 295–304.
- Siadari, A. R., & Siddik, M. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, *3(1)*, 13–19.
- Subali, B., & Mariyam, S. (2013). Pengembangan Kreativitas Keterampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *3(3)*, 365–381.
<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.1625>
- Sugianto, C. A. (2018). Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile. *Informatics Research and Development*, 31–39.
- Syahrin, A., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, *5(1)*, 11–17. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2433>