

DAFTAR PUSTAKA

- Murtono. (n.d.). (*Analisis Sains Moderen dengan Teks Al-Qur ' an*)
- Raharto, M., (2004). Alam Semesta, Manusia dan Al Qur'an. *Staff Akademik Observatorium Bosscha – Departemen Astronomi FMIPA ITB*
- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker BasedTracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43.
<https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78.
journal.uin-alauddin.ac.id
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72.
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Maya. (2015). *Bab 2 Sejarah Android*. 5–14. [http://repository.untag-sby.ac.id/514/3/BAB 2.pdf](http://repository.untag-sby.ac.id/514/3/BAB%202.pdf)
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin*,

Elektro Dan Ilmu Komputer, 11(1), 119–128.

<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3731>

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>

Azizah, R., Yuliati, L., & Latifah, E. (2015). Kesulitan Pemecahan Masalah Fisika Pada Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 5(2), 44. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v5n2.p44-50>

Supriyadi. (2018). Interaksi Objek Animasi 3D Berbasis Multimedia. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(1), 64–72.

Mashal Alqudah. 2015. "Agile Methods for software Engineering Students Project: A Proposed Hybrid Methodology", [The Hybrid Method of “ XP and Throwaway Prototyping “ | Download Scientific Diagram \(researchgate.net\)](#), diakses pada 1 Agustus 2021 pukul 10.42

Ahmad Ansori. 2020. "Pengertian Flowchart: Jenis, Simbol, dan Contohnya", [√ Pengertian Flowchart : Jenis, Simbol, dan Contohnya – Ansori Web](#), diakses pada 20 Juli 2021 pukul 19.30

Tiyas Septiana. 2020. "Mengenal Sistem Tata Surya beserta Planet yang ada di dalamnya", [Mengenal sistem tata surya beserta planet yang ada di dalamnya\(kontan.co.id\)](#), diakses pada 10 Juni 2021 pukul 15.30

Ani Mardatila. 2020. "Tata Surya adalah Susunan Benda

Langit yang mengitari matahari, berikut selengkapnya", [Tata Surya adalah Susunan Benda Langit yang Mengitari Matahari, Berikut Selengkapnya | merdeka.com](#), diakses pada 10 Juni 2021 pukul 18.15

Atap. 2020. "Sistem Tata Surya: Definisi, Teori, Hingga Sistem Penyusunnya", [Sistem Tata Surya: Definisi, Teori, Dan Sistem Penyusunnya \(gramedia.com\)](#), diakses pada 11 Juni 2021 pukul 20.19

Anonim. 2019. "Mengenal Struktur Tata Surya, Terdiri dari Apa Saja?", [Mengenal Struktur Tata Surya, Terdiri dari Apa Saja? – Kelas Pintar](#), diakses pada 19 Juni 2021 pukul 09.15

Priyo. 2017. "Pengertian Augmented Reality", [Pengertian Augmented Reality – Sistem Knowledge Management TIK \(kemdikbud.go.id\)](#), diakses pada 25 Juni 2021 pukul 11.20