

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahannya (2019), Kementrian Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Akbar Iskandar, Acai Sudirman, Meilani Safitri Oris Krianto Sulaiman, Rahmi Ramadhani, Dewi Wahyuni Muh. Ardian Kurniawan, Nana Mardiana Jamaludin, J.S. (2020) *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*.
- Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, R.S. (2017) *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity*.
- Anwar, I.Y., Sugiarto, B.A. and Sengkey, R., 2022. Animasi Interaktif Pembelajaran Sistem Gerak Meliputi Rangka Tubuh dan Tulang. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), pp.589-596.
- Budianto, M.R.R., Kurnia, S.F. and Galih, T.R.S.W. (2021) 'Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), pp. 55–61. doi:10.32939/islamika.v21i01.776.
- Christiano Mantaya Wenthe, D. (2021) 'APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY RANCANGAN BANGUN APLIKASI WARUNG KITA View project UAS MULTIMEDIA _ TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY View project', (June). Available at: <https://www.researchgate.net/publication/352587890>.
- Chusyairi, A., Wibowo, J.S.L. and Winata, A.K. (2020) 'Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC', *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), pp. 67–75.
- Dzulfikar, I.A., Roedavan, R. and Siradj, Y. (2021) 'PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM GERAK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SMPN 1 TAMBELANG', 7(6), pp. 3480–3495.
- Endra, R.Y., Cucus, A. and Ciomas, M. (2020) 'Penerapan Teknologi Augmented Reality bagi Siswa untuk meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin di Sekolah', *Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 1(December), pp. 19–30. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Robby-Endra/publication/346156634_Penerapan_Teknologi_Augmented_Reality_bagi

_Siswa_untuk_meningkatkan_Minat_Belajar_Bahasa_Mandarin_di_Sekolah/links/5fe4073e92851c13feb4925e/Penerapan-Teknologi-Augmented-Reality-bagi-S.

- Hamka (1971) *Tafsir Al-Azhar*. PUSTAKA NASIONAL PTE LTD SINGAPURA.
- Hasbiyallah and Sulhan, M. (2019) ‘Hadits Tarbawi dan Hadits-Hadits di Sekolah dan Madrasah’, *Penelitian Hadis*, pp. 41–42.
- Hidayat, H. *et al.* (2020) ‘Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan’, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), pp. 57–65. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>.
- Inda Yuniar Anwar, Brave Angkasa Sugiarto, R.S. (2022) ‘Interactive Animation of Learning Movement System of the Skeleton and Bones’, 17(1), pp. 43–50.
- Kouzi, M. El, Mao, A. and Zambrano, D. (2019) ‘An educational augmented reality application for elementary school students focusing on the human skeletal system’, *26th IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces, VR 2019 - Proceedings*, pp. 1594–1599. doi:10.1109/VR.2019.8798058.
- Masna, K.S., Marsiani, E.S. and Triastuti, N. (2022) ‘Perancangan Aplikasi Game Rhythm" Flow" Berbasis Android Dengan Unity’, *JRKT (Jurnal Rekayasa ...*, 02(02), pp. 115–121. Available at: <http://www.jim.unindra.ac.id/index.php/JRKT/article/view/6733%0Ahttp://www.jim.unindra.ac.id/index.php/JRKT/article/download/6733/1006>.
- Meslilesi, M.I., Anra, H. and Pratiwi, H.S. (2017) ‘Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA (Studi Kasus : SMA Negeri 7 Pontianak)’, *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(2), pp. 89–92.
- Muzaki, I.A., Ahmadi, S. and Subhan, M. (2021) ‘Pesantren: Tantangan dan peluang pendidikan Islam masa kini’, *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islaman*, 8(1), pp. 15–27.
- Muhammad Hasan, Binti Anisaul Khasanah, Ros Endah Happy Patriyani, Nahriana,

- Heny Trikusuma Hidayati, Zaifatur Ridha, Rita Umami, Rahmatullah, Nur Rahmah, (2021) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Tahta Media Grup.
- Pangaribuan, R.A.W.H. (2020) ‘Jurnal Comasie’, *ComasiRANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF ALFABET DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROIDe*, 3(3), pp. 21–30.
- Pelealu, B.N., Afirianto, T. and Wardhono, W.S. (2019) ‘Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), pp. 1492–1499. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Qurthubi, I. (2009) *Tafsir Al-Qurthubi*. Jakarta: PUSTAKA AZZAM.
- Rizki Alief Wicaksana, H.P. (2020) ‘Jurnal Comasie’, *Comasie*, 3(3), pp. 21–30.
- Santi Hendriyani (2019) ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI SISTEM GERAK KELAS XI’, 8(2), pp. 185–193.
- Sar’an, M.A. (2019) ‘AL-QURAN, ILMU PENGETAHUAN, DAN TEKNOLOGI’, II(1), pp. 77–89.
- Satria, E., Rahayu, S. and Jubaedi, J. (2021) ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Anatomi Tubuh pada Manusia Berbasis Android’, *Jurnal Algoritma*, 18(1), pp. 69–76. doi:10.33364/algoritma/v.18-1.839.
- Setiawan, E. (2021) ‘Pemahaman Masyarakat Tentang Penerapan Akuntansi Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)’, *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 12(02), pp. 580–590.
- Sholichah, A.S., Ayuningrum, D. and ... (2021) ‘Kajian Referensi Ayat Al-Qur’an Tentang Metode Pendidikan’, *Edukasi Islami ...*, pp. 109–121. doi:10.30868/ei.v10i001.1808.
- Sintaro, S., Surahman, A. and Khairandi, N. (2020) ‘Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar

- Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android', *TELEFORTECH : Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), pp. 22–31. doi:10.33365/tft.v1i1.860.
- Sitompul, L.R. (2020) 'PERMAINAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM', 4, pp. 63–68. doi:10.30743/mkd.v4i2.2603.
- Subagiya, B., Hafidhuddin, D. and Alim, A. (2018) 'Internalisasi Nilai Penciptaan Manusia Dalam Al-Quran Dalam Pengajaran Sains Biologi', *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), p. 190. doi:10.32832/tawazun.v11i2.1674.
- Sulthoni, W.C.S. and Ulfa, S. (2019) 'Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), pp. 30–36.
- Thabari, A.J.M.B.J.A.- (2007) *Tafsir Ath- Thabari*. Jakarta.
- Wahyu, S. (2022) 'Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti', *Skanika*, 5(1), pp. 82–91. doi:10.36080/skanika.v5i1.2904.
- Wijaya, A., Rahman, W. and Bahri, S. (2021) 'Jurnal Kecerdasan Buatan , Komputasi dan Teknologi Informasi PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY MATERI SISTEM GERAK MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPA', 2(1), pp. 1–9.