

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin 2002, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Quran, Departemen Agama RI, Jakarta.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J., 2021. Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T., 2020. Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 74-88.
- Borman, R. I., & Erma, I., 2018. Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M., 2018. Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206-210.
- Coccia, E., 2021. *Metamorfosis*. Cactus.
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H., 2021. Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 135-141.
- Ferdiansyah, A., & Kurniawan, H., 2019. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kain Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 7(2), 196-205.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M., 2020. Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis.
- Japit, S., 2018. Perancangan Animasi 3D Taman Kota Menggunakan Software 3DS Max Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 6(1).
- Kusuma, S. D. Y., 2018. Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33-38.
- Maemunawati, S., & Alif, M., 2020. *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.

- Maiyana, E., 2018. Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54-65.
- Ningsih, F., & Rusdiana, L., 2019. Analisis Dan Desain Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Berbasis Augmented Reality. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(2), 118-123.
- Nuryana, Z., 2019. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *TAMADDUN: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 19(1), 75-86.
- Rahman, R. F., & Haryanto, E. V., 2020. Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Serangga Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1049-1062.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A., 2021. Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24-31.
- Renaningtias, N., & Apriliani, D., 2021. Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(1).
- Shandhika Grimaldi Hidayat, M., 2019. *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS KUPU-KUPU MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Sulistiyowati, S., Setyawan, A., & Citrawati, T., 2020. Identifikasi Hasil Belajar IPA pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- tafsirq, 2015. tafsirq.com. [Online] Available at: <https://tafsirq.com/14-ibrahim/ayat-4#tafsir-quraish-shihab> [Diakses 3 Juli 2022].
- Tampubolon, W., 2022. qubisa.com. [Online] Available at: <https://www.qubisa.com/microlearning/mengenal-hurufhangul#showSummary> [Diakses 10 Juni 2022].
- Terjemahnya, A.-Q. d., 2019. Kementrian Agama Republik Indonesia. Jakarta: s.n.
- Widayanti, R., & Makhnunah, J., 2021. Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 20(3), 331-338.
- Widiyanto, W. W., 2018. Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 34-40.

- Widiyanto, W. W., 2018. Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 34-40.
- Xiong, J., Hsiang, E. L., He, Z., Zhan, T., & Wu, S. T., 2021. Augmented reality and virtual reality displays: emerging technologies and future perspectives. *Light: Science & Applications*, 10(1), 1-30.