DAFTAR PUSTAKA

Ahyuna & Arwansyah, 2017. VISUALISASI PENGENALAN PANCAINDRA BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MENDUKUNG MATA PELAJARAN IPA. SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, 5(1), pp. 19-24.

Hutagalung, L., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Panca Indera Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Sekolah Dasar. Skripsi.

Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2), pp. 333-352.

Kristina. 2021. Surat Ar Rahman Ayat 33, Bukti Lemahnya Jin dan Manusia. 20 Juli 2022. < https://news.detik.com/berita/d-5659116/surat-ar-rahman-ayat-33-bukti-lemahnya-jin-dan-manusia#:~:text=Ulama%20tafsir%2C%20Ibnu%20Katsir%20menjelaskan,manapun%20mereka%20pergi%20selalu%20diliput>

Lestari, A. A., Nyoto, R. D. & Sukamto, A. S., 2018. Implementasi Augmented Reality pada Mata Pelajaran Biologi untuk Pengenalan Alat Indra Manusia dengan Menggunakan Metode Marker. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, 6(1), pp. 34- 42.

Mustika, Sugara, E. P. A. & Pratiwi, M., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. JOIN (Jurnal Online Informatika), 2(2), pp. 121-126.

Pane, A. & Dasopang, M. D., 2017. BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. FITRAH

Rohmawati, I. and Menarianti, I. (no date) PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. Available at: http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech.

Saputro, R. E. & Saputra, D. I. S., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Jurnal Buana Informatika, 6(2), pp. 153-162.

Tafsir Web (https://tafsirweb.com)

Ubaidillah, Alfi. 2018. Pandangan Islam Terhadap Perkembangan Teknologi.Kompasiana. 20 Juli 2021. < https://www.kompasiana.com/alfiubaidillah/5c1a316f43322f3547548463/pandangan-islam-terhadap-perkembangan-teknologi>

Wibowo Soejono, A., Setyanto, A. and Fatah Sofyan, A. (no date) “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO).” Available at: www.respati.ac.id.