

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Pendidikan and D. Konseling, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda," 2020.
- [2] S. Kasus, T. K. Pgri, S. Zaky, and I. Sidiq, "Perancangan Fitur Quiz Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Binatang," 2021.
- [3] P. Kurikulum, A. Kurikulum, P. Guru, H. Jefflin, and H. Afriansyah, "Pengertian Kurikulum, Proses Administrasi Kurikulum dan Peran Guru dalam Administrasi Kurikulum, Padang 2020," 2020.
- [4] I. Awalia, A. S. Pamungkas, and T. P. Alamsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, vol. 10, no. 1, pp. 49–56, Jun. 2019, doi: 10.15294/kreano.v10i1.18534.
- [5] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, Apr. 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [6] rahmaelviranjung, "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA6," 2019.
- [7] ALDIA DEPONSA JUDISTIRA, "PERANCANGAN FITUR AUGMENTED REALITY DENGAN SPEECH RECOGNITION UNTUK APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN TK PGRI SUMEDANG Designing Augmented Reality Features with Speech Recognition for Interactive Multimedia Applications Animal Introduction for PGRI Sumedang Kindergarten," 2021.
- [8] "OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID - 19", Accessed: Mar. 03, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/IJoCE/article/view/1970/758>
- [9] W. Artra, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," 2018.
- [10] Wibawanto, "DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI Wibawanto, Wandah 1* Nugrahani, Rahina 1*," 2018. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- [11] L. Sri, A. Muni, T. Informatika, S. Tinggi, and T. Wastukencana, "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA SURYA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS: SDN PURWAMEKAR PURWAKARTA)," 2018.