

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 75-81. (jurnal.untan.ac.id)
- [2] Anisa, A., Arifin, Z. T., & Sukma, N. (2019). Augmented Reality: Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI pada Era Revolusi 4.0*, 105-110. (ojs.unm.ac.id)
- [3] Saputro, R. E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 2(1), 155-162. (media.neliti.com)
- [4] Ismail, W., & Taufiq, A. U. (2022). Media Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2), 82-90. (journal3.uin-alauddin.ac.id)
- [5] Rizki, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(1), 15-22. (mail.online-journal.unja.ac.id)
- [6] Jurnal Universitas Pasundan. (2023). Penerapan AR pada materi IPA meningkatkan skor belajar hingga 20% serta mendukung keterlibatan siswa secara aktif di SDN Kramat 1.
- [7] Jurnal Pendidikan Dasar. (2023). Efektivitas Media AR dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada Siswa SDN 3 Linggasari Banyumas sebesar 66.92% (N-Gain).
- [8] Smashing Magazine. (2024). *Practical guide to designing for children*—Menekankan pentingnya motivasi jangka panjang, reward kecil, segmentasi usia, dan keamanan desain yang menyertakan orang tua dalam co-design.
- [9] UNICEF Design System. (2023). *UX/UI design guidelines: Labeling and content structure*—Menyoroti prinsip penulisan yang jelas, konsisten, dan mudah dipindai untuk semua pengguna termasuk anak-anak.

- [10] Zion & Zion. (2022). *UX factors when designing for children*—Membahas penggunaan warna cerah, ikon literal, serta navigasi yang jelas untuk mempertahankan perhatian anak-anak.
- [11] BitsKingdom. (2025). *UX for kids' products: Designing for toddlers*—Menggarisbawahi pentingnya tombol besar, warna cerah, ikon literal, dan umpan balik visual/auditori untuk interaksi yang ramah balita.