

DAFTAR PUSTAKA

- Affriyeni, Y., & Et.al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika pada Materi Optik Geometri Berbasis Augmented Reality dengan Unity dan Vuforia. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 160–174. <https://doi.org/10.31331/jipva.v4i2.1301>
- Agustina, N., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v4i9.713>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Avila-Garzon, C., Bacca-Acosta, J., Kinshuk, , Duarte, J., & Betancourt, J. (2021). Augmented Reality in Education: An Overview of Twenty-Five Years of Research. *Contemporary Educational Technology*, 13(3), ep302. <https://doi.org/10.30935/cedtech/10865>
- DPH. (2019). Apa Itu Pembelajaran? *Direktorat Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1. <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html>
- Handayani, K. S., & Endrakasih, E. (2018). *BUKU AJAR ANATOMI HEWAN*. PUSAT PENDIDIKAN PERTANIAN Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian KEMENTERIAN PERTANIAN 2018.
- Haryanto, E. V., Lubis, E. L., Saleh, A., Fujiati, & Lubis, N. I. (2019). Implementation of Augmented Reality of Android Based Animal Recognition using Marker Based Tracking Methods. *Journal of Physics: Conference Series*, 1361(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1361/1/012019>
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020712182>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality

- Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. *Universitas Komputer Indonesia*, 1, 1–8.
- Partama, I. bagus. (2019). Nutrisi dan Pakan Ternak Ruminisia. In *Hilos Tensados* (Vol. 1, Issue).
- Putu Devhy, N. L., Prima Kusuma Dewi, P. D., Ayu Rismayanti, I. D., Nona Ferni, E., Nababan, S., Pati Rangga, Y. P., Fuady, I., Yudi Aryawan, K., Widya Putra, G. N., & Nong Baba, W. (2021). *Pendidikan Dan Promosi Kesehatan*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rSY0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA45&dq=media+pembelajaran&ots=CbjgLPUUJ6&sig=qYkBkJTB7ZcgUHjFakuzNYN0uac&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false
- Rivi Hamdani, M. S. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Sistem Digital Di Jurusan Teknik Informatika Unesa. *Jurnal It-Edu*, 4(52), 153–161.
- Saputra, I. K. H. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Sub Pokok Bahasan Perakitan Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 2(2), 39–44.
- Sonjaya, H. (2013). *Dasar Fisiologi Ternak*. IPB Press. <https://www.belbuk.com/dasar-fisiologi-ternak-p-43420.html>
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.652>
- UnityTechnologies. (2022). *Unity - Scene*. <https://docs.unity3d.com/Manual/CreatingScenes.html>

Yudhanto, Y. & W. A. (2018). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. *Kompas Gramedia*.