

DAFTAR PUSTAKA

- Abusaiba, T. H. H., Hussein, A. A., & Almahbob, T. F. (2023). [Review Article] Review of *Streptococcus pyogenes*. *Qeios*, 1–13. <https://doi.org/10.32388/bcsybu.2>
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 36–38.
- Apandi, A. (2022). Augmented Reality Maket Perumahan Mutiara Citayam Menggunakan Perangkat Lunak Unity. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.127>
- Cahyaningrum, R., Junaedi, I., & Ichwan, H. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 337. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.918>
- Drzezo. (2016). *Adenoviruses*. MICROBIOLOGY. <https://basicmedicalkey.com/adenoviruses/>
- Dunne, M. (2023). *Treating bladder infections with viruses*. ETH Zurich. <https://ethz.ch/en/news-and-events/eth-news/news/2023/07/treating-bladder-infections-with-viruses.html>
- Frahesti, N. (2016). *MORFOLOGI DAN PATOGENESIS Escherichia coli*. Academia.Edu. https://www.academia.edu/36622682/Morfologi_dan_Patogenesis_Escherichia_coli
- Ginanjari, A. F. (2023). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tanaman Berbasis Android (Studi Kasus: Forum Anak Kabupaten Tangerang). *Jurnal Teknik Informatika UNIKA ...*, 08(6), 105–115. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2686%0Ahttp://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2686/2290>
- Gumilang, R. (2023). Simulasi Terjadinya Hujan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3). <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/373>
- Henry, R. (2015). Ebola [eb'ō-lə]. *Emerging Infectious Diseases*, 21(11), 1905.
- Hopper, D. (2021). *Under the Microscope: Why Dark-Field Microscopy Is No Longer Used to Detect Syphilis*. Giddy. <https://getmegiddy.com/dark-field-microscopy-not-used-detect-syphilis>

- Hunt, M. (2003). *BASIC VIROLOGY: DEFINITIONS, CLASSIFICATION, MORPHOLOGY AND CHEMISTRY*. Microbiology and Immunology University of South Carolina School of Medicine. <https://www.microbiologybook.org/mhunt/intro-vir.htm>
- Jayawardana, H. B. ., & Gita, R. S. D. (2020). Inovasi Pembelajaran Kearsipan Digital di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosding Seminar Nasional Biologi*, 0–20.
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>
- KEMENKES. (2021). *Pencegahan dan Pengendalian Anthraks*. 123dok. <https://123dok.com/document/voj95vmz-pencegahan-dan-pengendalian-anthraks.html>
- Kurniawati, T., Ratna Ermawaty, I., & Hidayat, M. N. (2019). Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Festival*, 168–173.
- Lalchhandama, K. (2020). The chronicles of coronaviruses: the electron microscope, the doughnut, and the spike. *Science Vision*, 20(2), 78–92. <https://doi.org/10.33493/scivis.20.02.03>
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 515–526. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1138>
- Mahfudh, A. A., Nur'aini, S., Wibowo, N. C. H., & Kusnanto, C. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Augmented Reality Dengan Marker Based. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 95–103. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.12740>
- Muhammad, M., Maradjado, C. A., & Nurdin. (2019). Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 4(2), 23–36. <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>

- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Oktavia, R. (2022). KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA 1 PANTE CEUREUMEN ACEH BARAT. *Jurnal Bionatural*, IX(2), 26–32.
- Pinandita, T., Mohamad, S. N. M., Azman, F. N., & Himawan, H. (2023). An Analysis of Technology Issues in Mobile Augmented Reality. *Informatica (Slovenia)*, 47(7), 23–30. <https://doi.org/10.31449/inf.v46i7.4615>
- Rachael. (2024). *Bacteria – Definition, Structure, Types & Infections*. Rsscience. <https://rsscience.com/bacteria/>
- Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>
- Rizal, M. R., Fari Katul Fikriah, & Husni Hidayat. (2023). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.29207/jamtekno.v3i2.4668>
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrouchure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Sama, H., & Liong, B. C. (2021). Perancangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pakaian Adat Tradisional di Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Technology*, 02(01). <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4434>
- Sanaky, M. M., Saleh2, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sanu, E. M., Sanam, M. U. E., & Tangkonda, E. (2015). UJI SENSITIVITAS ANTIBIOTIKA TERHADAP Staphylococcus aureus YANG DIISOLASIDIISOLASI DARI LUKA KULIT ANJING DI DESA MERBAUN, KECAMATAN AMARASI BARAT KABUPATEN KUPANG (Antibiotic). *Jurnal Kajian Veteriner*, 2(1), 4–8.

- Seviana, R., Rosyida, F., & Atmoko, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Siswarana, S. A., & Djuniadi. (2019). Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Augmented Reality Bagi Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Digit*, 5(2), 108–120. <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/47/0>
- Walker, P. J. (2022). *Family: Rhabdoviridae*. ICTV. <https://ictv.global/report/chapter/rhabdoviridae/rhabdoviridae>
- Wardani, K. N. Y., Samsugi, & Damayanti. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka Di Lindungi (Studi Kasus: Kelas IV SDN 03 Sidodadi). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(4), 473–490.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. In *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 2, Issue 5, pp. 1–13). <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/index>
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>