

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Britannica.(2023). Plant. Encyclopedia Britannica, Inc. <https://www.britannica.com/plant> diakses pada 20/02/2023, Jam 12.30 Wib.
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1).
- CHQ. (2023). Caladium <https://www.childrens.health.qld.gov.au/>, diakses pada 20/02/2023, Jam 12.30 Wib. Tim Data Childerns Health, USA.
- Dicoding. (2023). Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya <https://www.dicoding.com/blog/flowchart>, diakses pada 20/02/2023, Jam 12.30 Wib.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1). <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Gamage, M. (2020). Two cases of accidental poisoning with *Zamioculcas zamiifolia*. *Sri Lanka Journal of Child Health*, 49(2). <https://doi.org/10.4038/sljch.v49i2.8975>
- Hidayah, D. U., & Subarkah, P. (2019). Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Binatang Berbasis Video Animasi 3 Dimensi di SMP Negeri 2 Wangon. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(1). <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i1.492>
- Kapadia, F., Tekawade, P. C., Nath, S. S., Pachpute, S. S., Saverkar, S. S., Bhise, R. A., Chavan, A. C., Varghese, S. J., Kantak, V. U., Kshirsagar, R. v., Neve, V. A., & D'souza, S. O. (2014). *Indian Journal of Critical Care Medicine*. *Indian Journal of Critical Care Medicine*, 18(5), 273–277. <https://doi.org/10.4103/0972-5229.132466>
- Limbong, E., Tulenan, V., & Rindengan, Y. Deo. Y. (2017). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.35793/jti.10.1.2017.15803>
- Mediaindonesia. (2023). Manfaat dan Bahaya Lidah Mertua atau Sansevieria <https://mediaindonesia.com/humaniora/533253/manfaat-dan-bahaya-lidah-mertua-atau-sansevieria>, diakses pada 18/02/2023, Jam 12.30 Wib. Tim Data Media indonesia.
- Muharini, R., Masriani, M., & Rudiyansyah, R. (2018). PHYTOCHEMICAL SCREENING, ANTIOXIDANT, AND CYTOTOXICITY OF *Zamioculcas*

zamiifolia ROOT EXTRACT. *Indonesian Journal of Pure and Applied Chemistry*, 1(2). <https://doi.org/10.26418/indonesian.v1i2.30530>

Muhidin, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Media Pembelajaran Mengenal Tanaman Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *SIGMA*, 10(4).

Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*, 8(1).

Rahayu, T. W., & Kristiyantoro, A. (2011). Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1(1).

Safitri, J., Meilina, P., & Ambo, S. N. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Pembelajaran Pertumbuhan Tanaman Dikotil Dan Monokotil Untuk Sekolah Dasar. *JUST-IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(1).

Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867>

Sari, U, F. (2015). Budidaya Tanaman Hias Philodendron di Deni Nursery and Gardening Karangpandan. In *Theoretical and Applied Genetics* (Vol. 7, Issue 2).

Supriatna, R. (2018). Implementasi Dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aplikasi E-Learning. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Ulum, S., Supriyati, E., & Listyorini, T. (2021). IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERTAHAN MENGHADAPI PANDEMI COVID-19. *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/detika.v1i2.5845>

USDA, NRC. 2023. Basis Data TANAMAN <http://plants.usda.gov> , diakses pada 16/02/2023, Jam 12.30 Wib. Tim Data Tanaman Nasional, Greensboro, NC USA.

Widyastuti, T. (2018). *Teknologi Budidaya Tanaman Hias Agribisnis (1st ed.)* (pp. 1–228).