

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Card Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Dan Hubungan Antar Sesama Makhluk Hidup Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Studi Kasus Sd Negeri 4 Suwug (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Agung Ayu Hanna Cahyani. (2014). *Augmented Reality Book* Pengenalan Tata Letak Bangunan dan Landscape Alam Pura Lempuyang. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI). Vol 3, No 3.
- Anonim. “7 things you should know about *Augmented Reality*”. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7007.pdf>. 26 Februari 2018.
- Aryasih, P.P. (2014). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality Story Book* Panji Sakti. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI).
- Eka Putra Widiantera. (2014). *Augmented Reality Story Book Project* “Legenda Asal Mula Barong Landung”. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI).
- Gede Agus Putra Yasa. (2014). Pengembangan *Augmented Reality Story Book* “Jayaprana dan Layonsari”. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI).
- Gede Teddy Wirahardi Natha., I Gede Mahendra Darmawiguna., I Ketut Resika Arthana. (2018). Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality* Legenda Asal Mula Selat Bali. Jurnal Sains dan Teknologi.
- Gusti Agung Dewi Wulandari., I Gede Mahendra Darmawiguna., Gede Saindra Santyadiputra. (2016). Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality Balinese Story* “Cicing Gudig”. Karmapati.
- Hayuantara, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Pelajaran Geografi Sub Pokok Bahasan Litosfer Dengan Konsep Gamification (Studi Kasus: Sma Laboratorium Undiksha Singaraja) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Hermawan, L. (2015). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN: 2089-9815.
- Hobri. (2009). “Metodologi Penelitian dan Pengembangan (*Development Research*) (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)”. Jember: FKIP Universitas Jember.

- I Dewa Gede Wahya Dhiyatmika. (2015). *Aplikasi Augmented Reality Magic Book* Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. Lontar Komputer. Vol 6, No 2.
- I Gusti Gede Raka Widarma., I Gede Mahendra Darmawiguna., I Made Gede Sunarya. (2017). Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality Balinese Story* “I Gede Basur”. Janapati.
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan *augmented reality book* sebagai media pembelajaran virus berbasis android. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 8(2), 165-171.
- Ketut Juniati., I Gede Mahendra Darmawiguna., I Made Putrama. (2016). Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality Balinese Story* “Pan Balang Tamak”. Karmapati.
- Mirnawati, 2012, ‘Pahlawan Indonesia’, Jakarta : CIF (Penebar Swadaya Group).
- Ni Made Desi Arisandi. (2014). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality Story Book* Legenda Kebo Iwa. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI).
- Ni Made Sudiartini., I Gede Mahendra Darmawiguna., I Made Gede Sunarya. (2016). Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality Balinese Story* “Calon Arang”. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Prof. Dr Sugiyono, 2009, “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”. Bandung : CV Alfabeta.
- Sanjani, D. A. (2015). “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Gedung Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis *Markerless Augmented Reality*”. KARMAPATI. 7-17.
- Sastrodwiiryo, d.S. (1994). *Perang Jagaraga (1946-1949)*. Denpasar : CV. Kayumas Agung.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 10(1), 38-49.
- Sugiato. (2014). “Implementasi *Augmented Reality* pada Brosur Rental Mobil CV Asmoro Jati menggunakan Metode Marker”. Semarang: Universitas DIAN NUSWANTORO.
- Sugiyono. (2009). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: CV. Alfabeta.
- Team, B. (2017). *blender.org*. Retrieved Februari 23, 2019, from *blender*: <https://www.blender.org/>.