

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, M., Irsyad, M., & Yanto, F. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 1–10. Retrieved from: ([http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=20120713\\_02010531749001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=20120713_02010531749001))
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*, 4(1), 46–55. Retrieved from: (<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIU/article/view/2263/1883>)
- Ariboowo, E. K. (2014). GAMIFICATION: ADAPTASI GAME DALAM DUNIA PENDIDIKAN, 1–12. Retrieved from: ([https://www.researchgate.net/profile/Eric\\_Ariboowo/publication/318663622\\_Gamification\\_Adaptasi\\_Game\\_dalam\\_Dunia\\_Pendidikan/links/5976d476458515e26d25c416/Gamification-Adaptasi-Game-dalam-Dunia-Pendidikan.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Eric_Ariboowo/publication/318663622_Gamification_Adaptasi_Game_dalam_Dunia_Pendidikan/links/5976d476458515e26d25c416/Gamification-Adaptasi-Game-dalam-Dunia-Pendidikan.pdf?origin=publication_detail))
- Arifitama, B. (2015). *Panduan Mudah Membuat Augmented reality*. (Seno, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: ANDI.
- Asmara, A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. Retrieved from: (<https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>)
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengemangkan Media Pembelajaran*. (S. Ibad, Ed.). Jakarta: REFERENSI.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. Retrieved from: (<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>)
- Atmaja, N. J. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2018*, 1–12. Retrieved from: (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/3439/2588>)
- Binarsatya, B. A., & Sani, N. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Game Avatar dengan Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat. *JURNAL TEKNIK ITS*, 7(1), 1–3. Retrieved from: (<http://ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/30016/4994>)
- Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY UNTUK. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 347–352. Retrieved from: (<https://doi.org/10.25126/jtik.201853798>)
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan*

*BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Dewi, E. P., Natalia, K., & Pribadi, T. (2018). Sigi Kelengkapan Media Pembelajaran Geografi pada SMA Negeri di Palangka Raya. *Media Komunikasi Geografi*, 19(1), 51–62. Retrieved from: (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKG/article/download/13848/8887>)
- Farida, Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *JPPM*, 11(2), 193–204. Retrieved from: (<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/viewFile/3765/2759>)
- Handani, S. W., M.Suyanto, & Sofyan, A. F. (2016). PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42–53. Retrieved from: (<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/413/377>)
- Hidayat, T., & Setiyadi, D. (2017). Animasi pop up pengenalan hewan beserta klasifikasinya kepada anak sekolah dasar menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal STMIK ISTB*, 2(4), 65–74. Retrieved from: (<http://www.jurnalpradita.com/index.php/jii/article/download/38/27>)
- Hill, R. (1998). WHAT SAMPLE SIZE is " ENOUGH ". *Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century*, 6(3), 1–10. Retrieved from: ([https://www.researchgate.net/profile/Paul\\_Louangrath/post/What\\_should\\_be\\_the\\_sample\\_size\\_in\\_prospective\\_study/attachment/59d640adc49f478072eaa690/AS:273790146154506@1442288065874/download/IPCTJ+Vol+6+Robin+hill+SampleSize.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Paul_Louangrath/post/What_should_be_the_sample_size_in_prospective_study/attachment/59d640adc49f478072eaa690/AS:273790146154506@1442288065874/download/IPCTJ+Vol+6+Robin+hill+SampleSize.pdf))
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 73–78. Retrieved from: ([http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_12.01.3067\\_12.01.3071.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_12.01.3067_12.01.3071.pdf))
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33. Retrieved from: (<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>)
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from: (<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>)
- Kristiadi, D., & Mustofa, K. (2017). Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 11(2), 131. Retrieved from : (<https://doi.org/10.22146/ijccs.17053>)
- Langendahl, P., Cook, M., & Mark-herbert, C. (2016). Gamification in Higher Education - Toward a pedagogy to engage and motivate students. *Epsilon*, (June). Retrieved

- from : (<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4594.9042>)
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Muslimin, & Ramli. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 173–185. Retrieved from: (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/ppg/article/viewFile/1334/1765>)
- Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. Retrieved from: (<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>)
- Natakusuma, A., Suroso, & Hardati, P. (2017). Edu Geography Pengaruh Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Edu Geography*, 5(3), 124–133. Retrieved from: (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo/article/download/19069/9023>)
- Prambayun, A., & Faroz, M. (2015). Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2015*, 6–8. Retrieved from: (<https://docplayer.info/storage/52/30601960/1556118280/omOldYfPXtHv3smtG4hOw/30601960.pdf>)
- Prasetya, S. P. (2015). *Media Pembelajaran Geografi* (II). Yogyakarta: OMBAK.
- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), 64–73. Retrieved from: (<https://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/download/190/82>)
- Priastomo, Y. S. (2016). *GEOGRAFI UNTUK SMA/MA KELAS X*. (M. Sari & Hadiyansyah, Eds.). Jakarta: ERLANGGA.
- Qumillaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69. Retrieved from: (<https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>)
- Rahman, F. F., Sumpeno, S., & Zain, A. (2018). Gamification Wisata di Museum Mpu Tantular Berbasis Augmented Reality. *JURNAL TEKNIK ITS Vol.*, 7(1), a165–a170. Retrieved from: (<http://www.ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/29810/5048>)
- Relifian, R. R., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pengambilan Sudut Gambar Dengan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal IT-EDU*, 03(01), 1–8. Retrieved from :(<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/viewFile/22914/15903>)
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas Nomor*, 2. Retrieved from: (<https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/499/470>)

- Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2017). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS X SMAN 1 GARUM. *JINOTEP*, 3(2), 121–129. Retrieved from : (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/viewFile/2377/1429>)
- Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166. Retrieved from : (<https://www.google.com/url?sa=irct=jq=esrc=ssource=imagescd=ved=url=https%3A%2F%2Fmedia.neliti.com%2Fmedia%2Fpublications%2F226272-penerapan-konsep-gamification-pada-pembe-8e007b96.pdf&sig=AOvVaw11VWWnxO5rgFIZEZgbIv4Just=1553609161085576>)
- Saurina, N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95–108. Retrieved from: (<https://ejournal.itats.ac.id/index.php/iptek/article/viewFile/9/22>)
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian* (2nd ed.). Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sriyanto. (2016). Pemetaan Kebutuhan Media Pembelajaran Geografi SMA Negeri di Kota Semarang. *JURNAL GEOGRAFI*, 14(1), 8–19. Retrieved from: (<http://geo.fish.unesa.ac.id/web/index.php/publikasi/jurnal/category/7-2016-juni-vol-14-no-1?download=44;pemetaan-kebutuhan-media-pembelajaran-geografi-sma-negeri-di-kota-semarang>)
- Suzana, Y., & Maulida, I. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 7(01), 15. Retrieved from : (<https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1661>)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: GRAHA ILMU.
- Utami, I. A. A., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5). Retrieved from: (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/6627/4515>)
- Wiradarma, I. G. G. R., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2017). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1). Retrieved from: (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9927/6303>)

