

Daftar Pustaka

Abdussalam, Sulthoni & Munzil, 2018. Media Virtual Reality Tata Surya untuk Meningkatkan Kemampuan Retensi. *Jurnal Pendidikan*, Volume 3 No 9, pp. 1160-1167.

Apriliani, H., Mashudi & Aminuyati, 2013. Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(7), pp. 1-10.

Ardhianto, E., Hedikurniawan, W. & Einardo, E., 2012. Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Volume 17, pp. 107-117.

Arikunto, S., 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bima Aksara.

Arikunto, S., 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedelapan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azuma, R. T., 1997. A Survey of Augmented Reality. *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), pp. 355-385.

Bundu, P., 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas.

Chaplin, C., 1993. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.

Chiappetta, E. L. & Koballa, T. R., 2010. *Science Instruction in The Middle and Secondary School: Developing Fundamental Knowledge and Skills*. United State of America: Pearson Education Inc.

Depdiknas, 2003. *Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: s.n.

Haller, M., Billinghamurst, M. & Thomas, B., 2007. *Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design*. London: Idea Group Publishing.

Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

H, N. S., 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Smartphone Android (Studi Kasus: Materi Sistem Tata Surya kelas XI). *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Volume 12, pp. 41-47.

H, N. S., 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Smartphone Android (Studi Kasus: Materi Sistem Tata Surya kelas XI). *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Volume 12, pp. 41-47.

IEA's, 2015. *Trends in International Mathematics and Science Study (2016) Science Student Achivement Infographic Grad 4. TIMSS 2015*. [Online] Available at: <http://timss2015.org/doenload-center> [Accessed 14 September 2019].

Jogiyanto H, M., 2004. *Teori dan Aplikasi Komputer*. Yogyakarta: Andi Offet.

Klentien, U. & Kamnungwut, W., 2015. The Impact of Using Electronic Media in English Teaching for Elementary and Secondary Students in Thailand.. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(8), pp. 528-586.

Kominfo, 2015. *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. [Online] Available at: https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media [Accessed 12 Desember 2019].

Laurahasiel, 2009. *Multimedia dalam Pembelajaran*. [Online] Available at: <http://laurahasiel.wordpress.com/2009/06/19/Multimedia-Dalam-Pembelajaran> [Accessed 11 November 2019].

Lilisari, S. S. & Hana, M. N., 2016. Students 'Creative Thinking Enhancement Using Interaktive Multimedia of Redox Reaction Creative Thinking Enhancement'. Volume 30-34, p. 21.

Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Nurseto, T., 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 1.

Perwitasari, I. D., 2018. Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia berbasis Android. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, Volume 1 No 1, pp. 8-9.

Prawiradilaga, D. S., 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Penada Media Grup.

Purwanto, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Purwanto, N., 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwanto, N., 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Rajaan, N. R., Shiva, G., Mithun, P. & Vijayabhaskar, P. M., 2014. Review on: Augmented Reality Technologies, Systems and Applications. *Journal of Applied Sciences*, 14(14), pp. 1485-1495.

Reiser, R. A. & Dempsey, J. V., 2002. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. 3rd Edition ed. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Roedavan, R., 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.

Rusefeendi, E. T., 2001. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Mengajar Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

Sahelatua, L. S., Vitoria, L. & Mislinawati, 2018. Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar*, Volume 3, pp. 131-140.

Sanjaya, W., 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Saputri, F. E., Annisa, M. & Kusnandi, D., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, Volume Vol. 6 No. 1.

Sardiman, A. M., 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Setyosari, P., 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Siregar, E. & Nara, H., 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Slavin, R. E., 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L. & Russel, J. D., 2014. *Instructional technology & media for learning (teknologi pembelajaran dan media untuk belajar)*. edisi kesembilan ed. Jakarta: Kencana.

Suastra, I. W., 2009. *Pembelajaran Sains Terkini: Mendekatkan Siswa dengan Lingkungan Alamiah dan Sosial Budayanya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suastra, I. W. & Sudiarmika, A. A. I. A. R., 2013. Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau dari Hakikat Sains pada SMP di Kabupaten Lombok Timur. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, Volume 3.

Sudjana, n., 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugoiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardiyono & Wardani, Y. R., 2013. Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kerja Laboratorium dengan Pendekatan Science Process Skills untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Tahun I, No 2*.

Sutarni, T. & Irawan, E., 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syah, M., 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Tegeh, I. M. & Kirna, I. M., 2010. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Journal Elektronik Undiksha*, pp. 12-26.

Trefil, J. & Robert, M., 2000. *The Sciences an Integrated Approach*. New York: John Willey & Sons, Inc.

Uno, H. B., 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsita, B., 2008. Teori Belajar M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, Volume vol. XII, no. 1, p. hal. 66.

Widoyoko, E., 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Williams, B. & Sawyer, S., 2011. *Using Informatika Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. 9th edition ed. New York: McGraw-Hill.

Winkle, 1983. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.

Wulansari, O. D., Zaini, T. & Bahri, B., 2013. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(1), p. 171.

