

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. (2015). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Ayu, I. (2015). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: andi.
- Candiasa. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi ITEMAN dan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Endra, M. (2013). Augmented Reality Book Sistem Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-Kosali. *Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Firmantika, L. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa Smp. *Harmoni Sosial*, 157.
- Gilbert, A. d. (2009). *Buku Pintar Perkerja Sosial*. Jakarta: PT Bpk Gunung Mulia.
- Hardianto. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 101.
- Hutomo, A. (2004). *PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID KAMUS COMMAND LINE*. Yogyakarta: uny.
- Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurnia. (2007). *Pendidikan Jasmani*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 19.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana kerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta.
- Rifa, M. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog.
- Saputro, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan. *Jurnal Buana Informatika*, 158.
- Sugiyono. (2009). *Motode Penlitan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugihartini, N. (2019). Improving Teaching Ability with Eight Teaching. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 307.

Supratman. (2009). Membandingkan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw. 191.

Susilana, R. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Wahana. (2010). *Panduan Praktis Adobe After Effects*. Semarang: Andi.

Winarno. (2015). *Membuat Game Android Dengan Unity*. Jakarta: Elex.

Wright, A. (2009). *Voice-Over for Animation*. Burlington: Focal Press.

Zaki. (2015). *Pemrograman dan Hack Android*. Jakarta: Flex.

