

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fatchirrohman. (2012). *“Pembuatan Media Publikasi Komodo Berbasis Multimedia Menggunakan Game Edukasi dan Teknologi Augmented Reality”*. Skripsi. AMIKOM.
- Abdul Hamid. (2009). *Teori belajar dan pembelajaran*. Medan.
- Arsyad, Azhar. (2015). *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ananda, T.A, Novi Safriadi, Anggi Srimurdianti Sukamto.(2015). ” *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya*”. JUSTIN. Vol. 1, No. 1.
- Astra dan Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Burhanudin Ahmad. (2017). *“Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK HAMONG PUTERA 2 PAKEM”*. Skripsi pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*.
- Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Dedynggego, Mohammad, M. Affan. (2015). *“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira”*. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*. Vol. 1 No. 2 p. ISSN: 2777-888. e. ISSN: 2502-2148. Juli-Desember 2015.
- Depdiknas . (2006). UU No. 20 Tahun 2003 *“tentang Sistem Pendidikan Nasional”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathoni, Mochammad. etal. (2012). *“Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android”*. *Jurnal Penelitian*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Fitri Antriyanti. (2017). *“Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung”*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).
- Hamalik, Oemar. (2000). *“Psikologi Belajar dan Mengajar”*. Bandung : Sinar Baru Al Gesindo.
- Hamalik, Oemar. (2015). *“Kurikulum dan Pembelajaran”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heri Sulistyanto, dkk. (2008). *Ilmu pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas. Hal.7.
- Intan Pramiswari. A.A. (2016). *“Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book dan Markerless Teknik Dasar Senam lantai”*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Undiksha.
- Istiyanto, J Eko. (2013). *“Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android”*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Julfaisal, Imam. (2018). *“Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu dan Sholat kepada TK dan SD Berbasis Animasi 3D (Studi Kasus di TK ATH-TOORIQ dan SDN MIN 2 BULELENG)”*. (hlm. 42).
- Muslichah asyari. (2006). *Penerapan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di SD*. Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan. Hal.11.
- Mahendra, I Gede Jaka. (2012). *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Vii Smp Negeri 1 Sukasada”*. Diakses tanggal 1 Maret 2019. Tersedia Pada <http://pascaundiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnalparticle/download/287/82>.
- Nugroho, A. (2017). *“Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang”*. Jurnal Trasformatika. Volume 14, Nomor 2.
- Pradipta, I. G. A. B. H. A. (2017). *“Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan dan Teknik Dasar Olahraga Bulu Tangkis”*. KARMAPATI, 6 (3).
- Pressman, R.S. (2010). *“Rekayasa Perangkat Lunak”*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Qumillaila. Dkk. (2017). *“Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia”*. Cakrawala Pendidikan.
- R. Gonydjaja and Y. Mayongga, *“Aplikasi Museum Zoologi Berbasis Augmented Reality,”* Universitas Gunadarma, 2014.

- Rujianto Eko Saputro (2014). “*Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*”. Jurnal Buana Informatika. Vol.6. No.2.
- Safaat, Nazruddin. (2015). “*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung: Penerbit Informatika.
- Schrepp, Martin., Hinderks, Andreas & Thomaschewski, Jörg. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. Lecture Notes in Computer Science, Volume 8517 p.383-392.
- Sugiyono. (2009). “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarigan Darmawan (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*”. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan.
- Utami Asritya, I.A (2015). “*Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja*”. KARMAPATI. Vol. 4. No. 5.
- Widnyana, I. M. (2015). “*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Kamera Foto sebagai Penunjang Pembelajaran Fotografi Study Kasus Kelas XII- Multimedia SMK Negeri 1 Mas Ubud*”. KARMAPATI. Vol. 4. No. 4.
- Wahyudi Wiji, U.M (2017). “*Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior*”. IJCET 6 (2).
- Yusuf T. *Teori Belajar dalam Praktek*. Makassar: Alauddin University Press, 2013.