

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian*, PT. Rineka Cipta : Jakarta. hlm. 136-158.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*, PT Rineka Cipta : Jakarta. hlm-134.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. PT. Rineka Cipta : Jakarta.
- Azis, A. Yulianti, D. Handayani, L. 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan memanfaatkan alat peraga Sains Fisika (materi tata surya) untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama Siswa*. Jurnal Pend. Fisika Indonesia Vol. 4, 94 No. 2, Juli 2006
- Bunrette, Edd. 2009. *Hello, Android: Introducing Google's Mobile Development Platform 2nd*. Pragmatic Bookshelf.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss*. Edisi Keempat. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harmi, Sri. 2011. *Smart In Science for Grade VI of Elentary School and Islamic Elementary School (Bilingual)*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri : Solo. Hlm 199-217
- Hess, Roland. 2007. *The Essential Blender: Guide to 3D Creation with the Open Source Suite Blender*. No Starch Press San Francisco, CA, USA.
- Mohof, Sergey. 2013. *Practical Game Design with Unity and Playmaker*. Packt Publishing Limited, United Kingdom.
- Nopitasari, Fitri. 2012. *Penggunaan Jobsheet Interaktif Dalam Menganalisis Rangkaian Listrik Dan Elektronika Di SMKN 12 Bandung*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nugroho. A., 2005, “*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*”, Informatika, Bandung.
- Renukdas, P. Ghundiya, R. Gadgil, H. Pathare, V. 2013. *Markerless Augmented Reality Android App For Interior Decoration*. International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT) Vol. 2 Issue 4, April – 2013.
- Riduwan, M. B. A, 2005. *Belajar Mudah Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Ronald T. Azuma, 1997, *A Survey of Augmented Reality*, Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355-385.
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sudarmilah, E. Ferdiana, R. Nugroho, L. E. and Susanto, A. 2013. *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Sunarya. 2011. *Pengenalan Tata Surya Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Hough Transform*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Tawarsih, Sri. Soelastri, Eka. Windowati, Vivin. 2013. *Buku Pintar IPA / Sains SD Kelas 4, 5, 6*. Kawah Media : Bandung.
- Untoro, Joko. 2008. *Buku Pintar Fisika SMP*. Wahyu Media. Jakarta Selatan. hlm 29-37.
- Vallino, James R. (April 1998). *Interactive Augmented Reality*. Rochester, New York: University of Rochester. hlm. 6–8.
- Wahana komputer, 2005. *Seri Buku Pintar Menjadi Seorang Desainer Web*, Andi, Yogyakarta.

- Wahyu, S. Mulyanto, A. dan Mustakim M. 2010. *Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Dan Wap*. Seminar Nasional VI SDM Teknologi Nuklir Yogyakarta, 18 November 2010. ISSN 1978-0176.
- Wibisono, Endarmadi Kunto. 2011. *Implementasi Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Peraga Dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya*. Surak Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yusniawati, Ika. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.

LAMPIRAN