

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, I. (2017). *Pengembangan Buku Ajar dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas*. Pascasarjana.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, N. F., Cahyono, E. B., Kom, S. M. T., Wicaksono, G. W., & Kom, S. (n.d.). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “ Ranger Target ” Fps Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk*.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 355-385.
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., & Feiner, S. (2001). Recent advances in augmented reality. *Computer Graphics and Applications*. IEEE, 21(6), 34-47.
- Bangkit, R. (2016). Penerapan teknologi augmented reality(ar) dalam pembuatan simulasi jaringan berbasis smartphone android tugas akhir.
- Barkah, M. A., Agustina, R., Informatika, T., Malang, U. K., Informasi, S., Malang, U. K., ... Interaktif, M. P. (2007). *Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android*, 1–6.
- Billinghurst, M. (2002). *Augmented Reality in Education*. Seattle WA: New Horizons for Learning - Technology in Education .
- Billinghurst, M., Kato, H., & Poupyrev, I. (2001). The magicbook-moving seamlessly between reality and virtuality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21, 6–8.
- Bower, Matt and Howe, Cathie and McCredie, Nerida and Robinson, Austin and Grover, D. (2014). Augmented Reality in education--cases, places and potentials. *Educational Media International*, 51(March 2016), 1--15. <https://doi.org/10.1080/09523987.2014.889400>
- Chen, Y. C. et al. (2011). Use of tangible and augmented reality models in engineering graphics courses. *Journal of Professional Issues in Engineering Education and Practice*, 137(4), 267-276.

- Craig, A. B. (2013). *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240824086>
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *J Sci Educ Technol*, (February). <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Gandolfi, E. (2018). Virtual Reality and Augmented Reality, (April). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/324571346>
- Hamilton, K. & Olenewa, J. 2010. *Augmented Reality in Education* [PowerPointslides].
- Imaningati, Sri and Sari, N. (2018). Pengaruh Goodwill, Research And Development (Rnd), Dan Intellectual Capital Terhadap Nilai Pasar Perusahaan. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akuntansi Terapan*, 6 (November), 108–121.
- Jain, R., & Pal, B. L. (2012). Study of Digital Learning and its implementation on Student Mobility in Engineering Education. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) Volume-L, Issue-5*.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2005). Penelitian pendidikan matematika: Panduan praktis menyusun skripsi, tesis, dan karya ilmiah dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi disertai dengan model pembelajaran dan kemampuan matematis. *Bandung, Indonesia : PT Refika Aditama*.
- Liarokapis, F., Mourkoussis, N., White, M., Darcy, J., Sifniotis, M., Petridis, P., ... Lister, P. F. (2004). Web3D and augmented reality to support engineering education, 3(1), 11–14.
- Manuri, F., & Sanna, A. (2016). A Survey on Applications of Augmented Reality. *Advances in Computer Science: An International Journal*, 18-27.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telemanipulator and Telepresence Technologie*, 2351, p. 282-292.
- Nugraha, dkk. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. Universitas Diponegoro*. <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/4760/>

- Nurdiyanti. (2017). Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas, 89–199.
- Murtiyasa, B. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Jurusan Pendidikan Matematika FKIP*, 1–19.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano 3(1): 59-72.*
https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/kreano/2613
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santos, M. E. C. et al. (2014). Augmented Reality Learning Experiences: Survey of Prototype Design and Evaluation. *IEEE Transactions on learning technologies*, 7(1), 38-56.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jawa Tengah : STMIK AMIKOM Purwokerto*, 153–162.
- Silviu, 2015. Integrating Linked Open Data in Mobile Augmented Reality Applications A Case Study. *TEMJournal 4(1)*.
<http://www.temjournal.com/content/41/04/temjournal4104.html>
- Siswanto, A. (2013). Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis Augmented Reality (AR) di TK ABA 33 Semarang Andhi Siswanto.
- Sius, vipen. (2016). Pengembangan Media Pengenalan Organ Pernapasan Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana, N. (2005). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sulaiman, W. (2003). *Statistik Non-Parametrik Contoh Kasus dan Pemecahannya dengan SPSS*. Penerbit Andi, Yogyakarta: Vi, 168.
- Tirtamayasandi, A. P., Sukirman, & Sujalwo. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gerak Lurus IPA SMP.

- Triyanto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- Yuni Sartika, Toufan Diansyah Tambunan, P. A. T. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *E-Proceeding Of Applied Science*, 2(3), 895. Retrieved from <http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/3572/3387>
- Yusniawati, I. (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, 1–9.
- Zakiah, M. (2000). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah di SMA/MA Kelas XI, (1), 1–9.