

DAFTAR PUSTAKA

- Aktif, S. P. (2016). Melalui Pemanfaatan Media. 2(1), 85–96.
- Ambarwulan, D., & Mulyati, D. (2016). The Design of Augmented Reality Application as Learning Media Marker-Based for Android Smartphone. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 73–80. Retrieved from p-issn: 2461-0933 %7C e-ISSN: 2461-1433
- Buchori, A., Setyosari, P., & Dasna, I. W. (2017). *Ponsel Augmented Reality Media Desain dengan Waterfall Model Belajar Geometri di College*. 12, 3773–3780.
- Darmawan, D (2016). *Mobile Learning. Sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*
- Gafur, A. (2015). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar Developing Instructional Multimedia Of Islamic Education Focusing On*. 2(2), 157–168.
- Hasil, D. A. N., Di, B., & Negeri, S. D. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Aktivitas.
- Hendrawan, S. A., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2017). Aplikasi Visualisasi 3D Pada Struktur Sistem Rangka Manusia Berbasis *Android*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 426. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.426-435>
- Irwansyah, F. S., Ramdani, I., & Farida, I. (2017). Pengembangan *Augmented Reality (AR)* berbasis teknologi media pembelajaran dalam konsep struktur logam Pengembangan *Augmented Reality (AR)* berbasis *teknologi* media pembelajaran dalam konsep struktur logam.
- Juanita, & Adhi, B. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP dengan Fitur Augmented Reality

- Berbasis Android (Studi Kasus : SMPN 7 Depok). *Jurnal Pinter*, 1(1), 76–81. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/download/1894/2369>
- Kurniawan, M. H., Suharjito, Diana, & Witjaksono, G. (2018). Human Anatomy Learning Systems Using Augmented Reality on Mobile Application. *Procedia Computer Science*, 135(January), 80–88. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.152>
- Mahale, P., & Yeddu, S. (2016). Android-based Augmented Reality to Enhance Education System. *International Journal of Computer Applications*, 146(6), 18–21. <https://doi.org/10.5120/ijca2016910790>
- Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Majid, N. A. A., Mohammed, H., & Sulaiman, R. (2015). Students' Perception of Mobile Augmented Reality Applications in Learning Computer Organization. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176(August), 111–116. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.450>
- Mutakin, T. Z., & Rusmana, I. M. (2014). *Kota Tangsel memiliki motto*. 1(3), 361–373.
- Pelajaran, M., Di, P. A. I., & Negeri, S. M. K. (2018). Application As A Hijaiyah Letter Makhoriul Learning Media In Islam. (2), 1–8.
- Pradibta, H. (2018). Augmented Reality: Daily Prayers for Preschooler Student. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 12(1), 151. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i1.7269>
- Pratiwi, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Shalat Fardhu (Wajib) 5 Waktu Untuk Anak Usia Dini 5-7 Tahun Melalui*.
- Putri, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe*

Kelas V Sd Negeri Paya Peunaga.

- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2017). Modeling Learning Game Based Digital To Children of Senior High School for Geography Science Based on Unity. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.1266>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Setiawan. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kerangka Manusia Menggunakan *Augmented Reality (AR)*
- Setino, A. P., & Hartomo, D. D. (2016). R&D, Nilai Perusahaan dan Karakteristik Perusahaan. *Fokus Manajerial*, 14(1), 39–50.
- Suara Muhammadiyah. (2014). Himpunan Putusan Tarjih Muhammadiyah
- Sugiana, I. N., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.290>
- Sutama, (2010). "Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D".N0-18.Surakarta: Fairuz Media
- Wardani, S. (2015). Jurnal Dinamika Informatika Volume 5, Nomor 1, November 2015. *Jurnal Dinamika Informatika*, 5(November), 1–13.
- Warisyah. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- Widiaty, I., Yustiawan, I., Wibisono, Y., Abdullah, A. G., Abdullah, C. U., & Riza, L. S. (2018). Implementation of markerless augmented reality method to visualise philosophy of batik based on Android. *Pertanika Journal of*

Science and Technology, 26(3), 1383–1400.

Yogyakarta, U. N. (2016). *Augmented Reality Materi Sejarah Indonesia Seputar
Oleh: Sejarah Pintar Berbasis Augmented Reality*