

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Andi. 2014. *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Ardhianto, Eko dkk. 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Universitas Stikubank (Vol. 17, No. 2). Hlm 107-117
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta
- Dedynggego dkk. 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. STMIK Bina Mulia Palu (Vol. 1, No. 2). Hlm 45-60
- Ilmawan Mustaqim. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. JPTE IT LINY (Vol. 1, No. 1). Hlm 36-48
- Jihad, Asep dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Mareta, Affix. 2015. *Implementasi Media Ajar Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada SMP N 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo*
- Mulyasana, Dedy. 2011. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya
- Nuh, Mohammad. 2013. *Salinan Lmpiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia
- Permana, Dimas Dwi. 2014. *Teknologi Multimedia Augmented Reality Dalam Pembuatan Ensiklopedia Model Alat Transportasi Darat Di Jakarta*. Universitas Gunadarma (Vol 8). Hlm 207-214
- Prasetyo, Sigit Ady. 2014. *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian Pengembangan Suatu Pengantar*

- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Rusnandi, Enang dkk. *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar*. (ISSN : 2460-1861). Hlm 24-31
- Sadirman, Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subgyo, Agung dkk. 2015. *Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*. Universitas Muria Kudus (ISBN : 978-602-1180-21-1). Hlm 29-32
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutabri, Tata. 2013. *Komputer dan Masyarakat*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Uno, Hamzah dan Nina Lamatengg. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Wahyudi, Urip Muhayat Wiji dkk. 2017. *Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior*. UNS(IJECT 6 (2)). Hlm 98-107
- Yusuf, Muri. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group
- (<https://romirpti.wordpress.com/2014/12/15/multimedia-virtual-reality-dan-augmented-reality/>)
- <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/Realitas_Tertambah