

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Idrus, A. Y. 2016. Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 140-155.
- Arifitama, B. 2015. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azuma, R. T. 1997. A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 355-385.
- Azwandi, Y. 2009. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Borg, W. R. 1983. *Education Research and Introduction(fourth ed)*. New York: Longman Inc.
- Carey, D. W. 2001. *The Systematic design of Instruction*. New Jersey Columbus, Ohio: Pearson.
- Charles, K. . 1991. *Instructional design implication from cognitive science*. Boston: University of illionis of urban champaign.
- Chris Lytridis, A. T. 2018. ARTutor— An Augmented Reality Platform for Interactive Distance Learning. *Education Sciences*, 1-12.
- David Chaves-Diéguez, A. P.-R.-C.- C.-H.-G.-C.-M. 2015. Providing IoT Services in Smart Cities through Dynamic Augmented Reality Markers . *Sensors*, 16083-16104.
- Dutta, K. 2015. *Augmented Reality for E-Learning*. Seminar Augmented Reality, Mobile & Wearable. Aachen: Augmented Reality, Mobile & Wearable.
- Enang Rusnandi, H. S. 2015. Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 24-31.
- Gjørseter, T. 2014. Affordances in Mobile Augmented Reality Applications. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 45-55.
- Gün Ezgi T, B. A. 2017. The Effects of Augmented Reality on Elementary School Students' Spatial Ability and Academic Achievement. *Education and Science*, 31-51.
- Gutiérrez-Jorge Martín, C. E.-D.-M. 2017. Virtual Technologies Trends in Education. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 469-486.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 1-10.

- I Made Teguh, I. N. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ilmawan Mustaqim, N. K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 36-48.
- Irene, H. K. 2015. Erlangga Straight Point Series untuk SD/MI Kelas VI Mata Pelajaran IPA. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jinmeng Rao, Y. Q. 2017. A Mobile Outdoor Augmented Reality Method Combining Deep Learning Object Detection and Spatial Relationships for Geovisualization. *Sensors*, 1-26.
- Jorge Bacca, S. B. 2014. Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. *Educational Technology & Society*, 133-149.
- Kiryakova Gabriela, A. N. 2018. The Potential of Augmented Reality to Transform Education into Smart Education. *TEM Journal*, 556-565.
- Laine, T. H. 2018. Mobile Educational Augmented Reality Games: A Systematic Literature Review and Two Case Studies. *Computers*, 1-28.
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 174-183.
- Ossy Dwi Endah Wulansari, T. Z. 2013. Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 169-179.
- Purwati, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 42-47.
- Riyana, C. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riyanto, S. S. 2015. Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA*, 187-192.
- Robin Mayes, G. N. 2015. Challenges for Educational Technologists in the 21st Century. *Education Sciences*, 221-237.
- Rozie, F. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 413-424.
- Sadiman, A. S. 2005. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, B. 2016. Manajemen Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setyawan, Bintoro. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran AR dengan aplikasi Unity mata pelajaran IPA siswa Kelas VI Sekolah Dasar (SD). Tesis magister teknologi pendidikan, Surabaya: Universitas PGRI Adibuana.

- Sharon E. Smaldino, D. L. 2011. *Instructional Technology and Media For Learning*, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sibilana, A. R. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sirakaya Mustafa, E. K. 2018. *The Effect of Augmented Reality Use on Achievement, Misconception and Course Engagement*. *Contemporary Educational Technology*, 297-314.
- Sungmo Jung, J.-g. S.-j. 2010. *A Study on Software-based Sensing Technology for Multiple Object Control in AR Video*. *Sensors*, 9857-9871.
- Sural, I. 2018. *Augmented Reality Experience: Initial Perceptions of Higher Education Students*. *International Journal of Instruction*, 565-576.
- Tim, P. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Yovi Litanianda, M. B. 2017. *Implementasi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia di SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo*. Seminar Nasional dan Gelar Produk (pp. 411-417). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang