

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Materi Pokok Pendidikan Dan Pengajaran*. Jakarta: Dikti, Depdikbud.
- Hidayah, N., & Nur Khalifah, D. R. (2019). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 238-253.
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 1-8.
- Kurnia, A. (2017). *IPS TERPADU SMP Kelas VII*. Jakarta Timur: Yudhistira.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 86-91.
- Parida. (2020, Maret 6). Mengetahui Penilaian Dan Ketertarikan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. (N. Pradana, Interviewer)
- Qumillaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 57-69.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 184-190.
- Ridlo, I. A. (2017). *PANDUAN PEMBUATAN FLOWCHART*. Surabaya: Departemen Administrasi Dan Kebijakan Kesehatan.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3d Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 75-82.
- Sastrawan, P. V., Arthana, I. R., & Sindu, I. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 114-123.
- Sugiyono (2018) 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', In *Ke-26*, P. 334. Available At: [Www.Cvalfabeta.Com](http://www.Cvalfabeta.Com).
- Umagapi, D. (2017). Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (Gsi) Ternate. *Indonesian Journal On Information System*, 69-76.