

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A., 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borman, R. . I. & Ansori, 2017. IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ANDROID PEGENALAN GEDUNG PEMERINTAHAN KOTA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal TEKNOINFO*, 11(1), pp. 1-5.
- Defrianto, D., Kridalukmana, R. & Windasari, I. P., 2015. Pengembangan Permainan Edukatif Ragam BudayaNusantara Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume Vol.3 No.3 Agustus, pp. eISSN: 2338-0403.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. & Martono, K. T., 2015. Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia Menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume Vol.3 No.4 Agustus, pp. e-ISSN: 2338-0403.
- Febrian, S., Liliana & Gunadi, K., 2015. Implementasi Pengenalan Multiple Marker untuk Sistem Augmented Reality. *JURNAL INFRA*, Volume Vol 3, No 1.
- Fitrana, E. A., Setyaningrum, A. H. & Arini, 2019. Pengembangan Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma FAST. *JISKa*, Volume Vol. 4, No. 1, Mei, 2019, p. Pp. 9 – 21 ISSN : 2527 – 5836 (print) | 2528 – 0074 (online).
- gurupenjaskes, 2020. *GuruPenjaskes.com*. [Online]
Available at: <https://gurupenjaskes.com/macam-macam-senam-lantai-dan-gerakannya>
[Accessed 12 11 2020].
- Harahap, A., Sucipto, A. & Jupriyadi, 2020. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1), pp. 20-25.

Immanuel, F. & Widodo, A. P., 2020. Pengembangan Aplikasi Photobooth Berbasis Augmented. *Jurnal Masyarakat Informatika*, Volume 11, p. 2086 – 4930.

Junaedi, E., 2015. MODEL LATIHAN INKUIRI (INQUIRY TRAINING MODEL) ; PEMBELAJARAN BERMAKNA YANG MELATIH KETRAMPILAN-KETRAMPILAN PENELITIAN. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, Volume 7.

Kurniansyah, F., 2015. *Bunny_Blog*. [Online] Available at: <https://dsbunny.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-pengertian-dan-kegunaan-dari-aplikasi-blender-3d/> [Accessed 3 May 2021].

Kurniawati, P., 2018. *Pengujian Sistem*. [Online] Available at: <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77> [Accessed 15 10 2020].

Mahendra, I. B. M., 2016. Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, Volume Vol. 9, No. 1, April 2016.

Maulana, Y., 2018. *Junius Membuat Mobile Edukasi Android*. Garut: CV Mobidu Sinergi.

Mukholid, A., 2017. *PENJASORKES SMA KELAS IX*. Bogor: yudhistira.

Mustaqim, I. & Kurniawan, N., 2017. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, Volume Vol. 1, No. 1, Mei 2017.

Persefoni, K. & Tsinakos, A., 2015. Use of Augmented reality in terms of creativity in School learning. *ICEC'15*, p. 52.

Priyo, 2020. *Pengertian Augmented Reality*. [Online] Available at: <http://solmet.kemdikbud.go.id/?p=2895> [Accessed 15 10 2020].

Putra, A. W., 2015. *Vuforia*. [Online] Available at: <https://teknojurnal.com/vuforia/> [Accessed 15 10 2020].

Rohmawati, I., Sudargo & Menarianti, I., 2019. Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3d Berbasis Android. *Jurnal SITECH*, Volume Vol 2, No 2, Desember 2019, pp. P-ISSN : 2615-8531, E-ISSN : 2622-2973.

Safaat, N. H., 2015. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Santoso & Nuralina, R., 2017. Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi Vol. 9 No. 1, April 2017*, pp. 84-91 e-ISSN: 2548 – 9828.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Supardi, Y., 2014. *Semua bisa jadi menjadi Programmer Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Waras, 2018. Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai melalui Teknik Modeling. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, Volume Volume 3 Nomor 1, Februari 2018.

Yulidar, 2019. Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Dalam Melakukan Senam Lantai Dengan Menggunakan Permainan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan* , Volume 3, pp. 136-146.