

## DAFTAR PUSTAKA

- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi* Vol. 4 (5), 352-359.
- Gooch, D. L. (2012). *Research, Development, and Validation of School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Social Media Use by School Staff*. Disertasi. Manhattan: Kansas State University
- Irawan. (2012). *Membuat Aplikasi Android untuk Orang Awam*. Palembang : Maxikom
- L. Madden. (2012). *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE. First Edition., vol. 1. Wiley Publishing Inc.*
- Mahrizal Masri, Efi Lasmi. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode *Markerless*. *Journal of Electrical Technology*
- Perdana, Mukhlis Yuzti, Yuli Fitriasia, Yusapril Eka Putra. (2012). Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada *Smartphone Android*. [jurnal.pcr.ac.id](http://jurnal.pcr.ac.id).
- PTC Inc. *Vuforia Developer Library. Getting Started with Vuforia Engine in Unity*. Diambil dari : <https://library.vuforia.com/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#betas>. (Diakses 24 Juni 2020). 2020.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam. SMP/MTs Kelas VII Semester 2*.
- Rahmat, Berki. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Rianawaty, I. (2011). *Biology 2 Junior High School Year VIII*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saputra, Yoga Aprillion. (2014). "Implementasi *Augmented Reality* (AR) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung. Universitas Komputer

Indonesia. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Edisi 01 Vol. 01. Bandung.

Senie Destya, Isnanto Prasetyo, Rizky. (2016). Penyusunan *Guideline* Desain Pembelajaran Pada *E-learning* Pembelajaran Al-Qur'an. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. STMIK Amikom.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: CV. Alfabeta

Tatang Ary Gumanti, Yunidar, Syahrudin. (2016). "Metode Penelitian Pendidikan" Jakarta : Mitra Wacana Merdeka

Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal Ika Vol. 11(1), 12- 26.

Yuni Sartika, Toufan Diansyah Tambunan, Patrick Adolf Telnoni. (2016). APLIKASI PEMBELAJARAN TATA SURYA UNTUK IPA KELAS 6 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID*. Universitas Telkom. *e-Proceeding of Applied Science : Vol.2, No.3*.

Yohanes Dianrizkita, Harvin Seruni, Halim Agung. (2018). ANALISA PERBANDINGAN METODE MARKER BASED DAN MARKERLESS *AUGMENTED REALITY* PADA BANGUN RUANG. Universitas Bunda Mulia. Jakarta Utara. *Jurnal Sintec Vol. 6, No. 3*.