

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, C. 2011. *PERANCANGAN GAME KARTU INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY*. Jakarta: School of Computer Science Binus University
- Azuma, Ronald T. 1997. "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355–385.
- Harjuno, D. P. 2018. *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile*. Malang: STIKI
- Khabib, N.I. 2017. *Tema 5 Ekosistem*. Surakarta: Pustaka Persada
- Laila, S. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Melalui Penerapan Metode picture and picture pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Jembrak Pabelan*. Semarang: IAIN SALATIGA
- Rias, I. P. 2014. *PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR*. Surakarta: UNMUH SURAKARTA
- Sahibun, N. 2012. *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*". Tanjungpura, Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta. Penerbit EDSA Mahkota
- Teguh, S. *Ringkasan Materi IPA Kelas 1,2,3,4,5 Sains Global*. Jawa Tengah: Integral Media