

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D., and Golvikar, S. 2015. "Comparative Study of Augmented Reality SDK's". *International Journal on Computational Science & Application* 5, 11-26.
- Candra, A., Rachmawati, D. and Budiman, M.A. 2014. "Perancangan Mobile *Augmented Reality System* untuk Wisata Sejarah". *SENARAI*, pp 211-213.
- Hanafi, Miftah Rizqi. 2015. "Analisis Dan Perancangan Aplikasi GEOMETRA, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality." Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lyu, Michael R. 2012. "Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad." *Jurnal Penelitian. The Chinese University of Hongkong*.
- Moeis, Dikwan, and Andrew Pradana Pangala. 2016. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android." *SIBerPro* 2 (2):67-77.
- Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. 2017. "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang" 14:86-91.
- Pardede, Andy Gohan. 2014. "Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Pratama, M.A. 2014. "Penerapan *Augmented Reality* pada Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Taganing Batak Berbasis Android". *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Priatna, Nanang, and Tito Sukamto. 2013. *Pengembangan Profesi Guru*. 1sted. Rosda.
- Quraish, Rinta Kridalukmana, and Kurniawan Teguh Martono. 2016. "Buku Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 4 (1):102-8.
- Rizal, Asahar Johar, and Aan Erlansari. 2016. "Realtime Translation Untuk Penerjemahan Bahasa Inggris- Indonesia Berbasis Augmented Reality Pada

- Android.” *Jurnal Rekursif* 4 (1):107–18.
- Rizky, Soetam. 2011. “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak“. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sari, Yenda, Een Yayah Haenilah, and Lilik Sabdaningtyas. 2015. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” no. 1113054069.
- Saurina, Nia. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality.” *Jurnal IPTEK* 20 (1):95–108.
- Sudaryono. 2014. “Metodologi Riset Di Bidang TI (Panduan Praktis Teori Dan Contoh.” Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. “Pengembangan Media Pembelajaran.” Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Wardani, Setia. 2015. “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak.” *Jurnal Teknologi* 8 (2):104–11.
- Yamin, M. 2017. “Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar.” *Jurnal Pesona Dasar* 1 (5):82–97.
- Zulkifli, Nur Aisyah. 2014. “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama Di SD IT Al-Fittiyah Pekanbaru.” *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 17 (2):175–97.