

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, I. Comport., Eric Marchand., Muriel Pressigout., Francois Chaumette.
Real-Time Markerless Tracking for Augmented Reality: The Virtual Visual Servoing Framework.
https://www.researchgate.net/publication/6979987_Real-time_markerless_tracking_for_augmented_reality_The_virtual_visual_servoing_framework diakses 22 Desember 2019), 2006
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Arika, Arda., *Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learner*(https://www.researchgate.net/publication/281536862_Effectiveness_of_using_games_in_teaching_grammar_to_young_learners diakses pada 22 Desember 2019), 2011.
- Ariani, Niken. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran ... Prospektif.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2010.
- Arief, Ir. Ulfah Mediaty. dkk. *Membuat Game Augmented Reality dengan Unity 3D.* Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Azuma R, Baillot Y, Behringer R, Feiner S, Julier S, MacIntyre B. *Recent advances in augmented reality.*
https://www.researchgate.net/publication/3208983_Recent_advances

[in augmented reality IEEE Comput Graphics Appl](#) diakses 22 Desember 2019), 2001.

Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. (https://www.researchgate.net/publication/286049823_Augmented_Reality_Trends_in_Education_A_Systematic_Review_of_Research_and_Applications diakses 22 Desember 2019), 2014.

Cahyo, Agus N. *Game khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook, 2011.

Chrisnawati, Henny Ekana., Usodo, Budi., Pramesthi, Getut., Sutopo, *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (<https://media.neliti.com/media/publications/71490-ID-pengembangan-media-pembelajaran-desain-t.pdf> diakses pada 13 Desember 2020), 2016

Debra a. Lieberman., Maria Chesley Fisk., and Erica Biely. *Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design*, University of California., Santa Barbara, California, USA *Computers in the Schools*, (https://www.researchgate.net/publication/250889646_Digital_Games_for_Young_Children_Ages_Three_to_Six_From_Research_to_Design/link/57115b3908ae39beb878d928/download Diakses 13 Desember 2020), 2009.

Dosen Pendidikan, *34 Nama Tarian Tradisional Di Indonesia Menurut Asal Daerahnya*, (<https://www.dosenpendidikan.com/34-nama->

[tariantradisional-di-indonesia-menurut-asal-daerahnya/](#) diakses pada tanggal 17 Desember 2019), 2018.

Gatot Pramono, *Aplikasi Component Display Theory*. Jakarta: Pustekkom, 2007.

Hernawan, Asep Herry. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.

Jack C.P. Cheng., Keyu Chen., and Weiwei Chen. *Comparison of marker-based AR and markerless AR: A case study on indoor decoration system*.

(https://www.researchgate.net/publication/318440535_Comparison_of_marker-based_AR_and_markerless_AR_A_case_study_on_indoor_decoration_system diakses 17 Desember 2019), 2017.

Jati, *Alat Musik Tradisional Indonesia 34 Provinsi*, (<https://www.jatikom.com/2018/11/alat-musik-tradisional-indonesia34.html> diakses pada tanggal 17 Desember 2019), 2018.

Jati, *Makanan khas 34 Provinsi di Indonesia gambar dan keterangan*, (<https://www.jatikom.com/2018/11/makanan-khas-34-provinsi-diindonesia.html> diakses pada tanggal 19 Desember 2019), 2018.

Kustandi, Cecep. Sutjipto, Bambang. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Lia Kamelia, *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar*

(<https://core.ac.uk/download/pdf/270175346.pdf> diakses 20 Desember 2019), 2015.

Lif khoiru dan Sofan, *Metode pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011.

Manjit Singh Sidhu., *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education: Interactive Multimedia Applications*. (New York: IGI Global, 2010).

Micahel J. Hannafin., Kyle L. Peck., *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company 1998.

Mujib, Fathul. Rahmawati, Nailur. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Mokhammed. *Kumpulan Lagu Daerah Indonesia dan Asal 34 Provinsi*, (<https://www.haruspintar.com/lagu-daerah-indonesia/> diakses pada tanggal 22 Desember 2019), 2018.

Omodara, Adu. *Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes*, (<http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-4%20Issue2/Version-1/H04214851.pdf> diakses pada 22 Desember 2019), 2014.

Poros Ilmu. *Daftar Suku Daerah di 34 Provinsi di Indonesia*, (<https://www.porosilmu.com/2016/12/daftar-suku-daerah-di-34-provinsi.html> diakses pada tanggal 22 Desember 2019), 2018.

Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.

- Roblyer, M., Doering, A.H., *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson, 2010.
- Riyana, Cepi. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007.
- Sadiman, Arief dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Saddoeen Arifin, *35 Senjata Tradisional Indonesia 34 Provinsi Gambar Dan keterangan*, (<https://moonoggiesmusic.com/senjata-tradisional/> diakses pada tanggal 22 Desember 2019), 2018.
- Sakat Ahmad Asmadi, Mohamad Zaid. *Educational Technology Media Method in Teaching and Learning Progress*, (https://www.researchgate.net/publication/225030452_Educational_Technology_Media_Method_in_Teaching_and_Learning_Progress diakses pada 21 Desember 2019), 2012.
- Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014.
- Setiautami, Dria. *Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak*. Jakarta: Bina Nusantara, 2011.
- Sharon E. Smaldino, Deborah Lowther dan James D. Russell, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Siska, Yulia. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawacha, 2016.

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Edisi Kesembilan. terj. Arif Rahman. Jakarta: Kencana Pranada Media Grup, 2011.

Sundayana, Rostina. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung: Alfabeta, 2013.

Sutopo, Ariesto Hadi. *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2005.

Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group, 2014.

Sungkono, *Pengembang Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*, (<https://media.neliti.com/media/publications/220161-pengembangan-instrumen-evaluasimedia-mod.pdf> Diakses 22 Desember 2019). 2016

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Tilaar, H.A.R. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa, 2017.

Triharso, Agung. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.

Universitas Negeri Yogyakarta, *Nasib Pendidikan IPS di Kurikulum 2013*, 2013 (<https://www.uny.ac.id/?q=berita/nasib-pendidikan-ips-di-kurikulum-2013.html>) diakses pada tanggal 22 Desember 2019.

Wiyono, Teguh. *Rekonstruksi Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.

Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction Eighth Edition*. USA: Pearson, 2015.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.

Zirawaga Victor Samuel, Adeleye, *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*, (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf> diakses pada 22 Desember 2019).