

## DAFTAR PUSTAKA

Arifitama , Budi, *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* , Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2017.

Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*, (California: Hughes Research Laboratory, 1997)., h.4.

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Hasanudin, Cahyo, "Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan", Yogyakarta: Deepublish, 2012.

<https://www.kajianpustakacom/2017/08augmente-dreality-ar.html>

(Diakses pada tanggal 17 Maret 2020).

Limantara, Daniel, *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, h.3

Maribe, Robert, *Intructional Design: The ADDIE Approach*,.New York: Spinger, 2009.

Marlina, Murni Eva., 2013 "Kurikulum 2013 Yang Berkarakter", *JUPIIS*, Vol. 5, No.2 Desember 2013, Medan: Universitas Negeri Medan.

Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan: Bidang Pendidikan*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014.

Mustaqim Ilmawan, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, Mei 2017.

<http://m.tnol.co.id/games-jackmilyarder.board-gamehistory.html/>

(Diakses pada tanggal 25 April 2020)

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/board%20game>

(Diakses pada tanggal 25 April 2020)

Permendikbud, No. 27, 2014.

Putra, Sitiatava, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.

R. Azuma, et al, "Recent advances in augmented reality," *Naval Research Lab*, Washington DC, 2001.

Rasimin, dkk. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Trust Pelajar, 2012.

Rasimin,dkk, *Teori Pembelajaran*, Yogyakarta:Trust Pelajar, 2013.

- Ridwan, Maryuni, Andre, *Mudah Membuat Game Augmented Reality dan Virtual Reality*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Sadiman, Arif, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sadimin, Arief, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Samatowa, Usman, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks, 2010.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008
- Santrock, John, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 2*, Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sato Aiko, Jonathan de Haan, *Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*, International Journal of Instruction, Vol.9, No.1, 2016.
- Sugiono, *Metode Peneliiian Kuantitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta, 2008.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012.
- Sunarto, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka cipta, 2006.
- Sural I, Augmented Reality Experience: Initial Perceptions of Higher Educatin Students, *International Journal of Instruction*, Turkey, 2018
- Susanto, Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Tejo Nurseto,. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol. 8, No. 1, April 2011
- Tim Redaksi Pustaka Yustia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*, Yogyakarta : Pustaka Yustia, 2013.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Bab 1 Pasal 1 Ayat 5 Tentang Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, (<http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/>), h.2. Diunduh pada tanggal 22 Februari 2020.
- Unik AmbarWati, jurnal: *Media dan Sumber Belajar SD, Sub Unit 8.1: Hakikat, Fungsi dan Manfaat Media dan Sumber Belajar*, Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta, h..5
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya* , Jakarta: PT. Unit Percetakan UNJ, 2008.
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta : Gaung Persada Press, 2010.
- Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009