

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Azuma, Ronald, T. A. (1997). A Survey of Augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments. Journal ACM Digital Library*, 6(4), 55–385.
- Basri, H. (2013). *Landasan Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. Springer Science Business Media.
- Carbonell, C. C., & Bermejo, L. A. A. (2017a.). Augmented reality as a Digital Teaching Environment to Develop Spatial Thinking. *Cartography and Geographic Information Science, Taylor & Francis Online*, 44(3), 259–270.
- Carbonell, C. C., & Bermejo, L. A. A. (2017b.). Landscape interpretation with augmented reality and maps to improve spatial orientation skill. *Journal of Geography in Higher Education, Taylor & Francis Online*, 41(1), 119–133.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Dian, N. (2020). Pengembangan Augmented reality Sebagai Media Pengetahuan Bencana Alam Gunung Api. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(2), 122–132.

Hayuantara, I, Y. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality Book Pelajaran Geografi Sub Pokok Bahasan Litosfer dengan Konsep Gamification (Studi Kasus: SMA Laboratorium UNDIKSHA Singaraja)*. Thesis. UNDIKSHA

Muchlisin, R. (2017). *Augmented reality*.
<https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>

Munadi. (2012). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press.

Nana, S. Ahmad, R. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Poerwanti. (2008). *Assesmen Pembelajaran Sekolah Dasar*. Dirjen Dikti Depdiknas.

Pratiwi, N. P. A. (2020). *Pengembangan Augmented reality Book Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Univeristas Pendidikan Ganesha.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia

Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Ghalia Indonesia.

Sardiman, A, M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo.

Shelton, Brett, E. Hedley, N. (2002). Using augmented reality for Teaching Earth-Sun Relationship to Undergraduate Geography Students. *The First IEEE International Workshop Augmented reality Toolkit Workshop*, 1–8.

- Sirakaya, M, E. Kilic, Ebru, C. (2018). The Effect of Augmented reality Use on Achievement, Misconception and Course Engagement. *Journal Contemporary Educational Technology*, 9(3), 297–314.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (Cetakan 17). CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. IKAPI.
- Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wardiyatmoko, K. (n.d.). *Geografi untuk SMA/ MA Kelas X*. Erlangga.
- Yudiantika, A.R, Sari, I.P, Pasinggi, E.S, & Hantono, B. S. (2013). N. T. (n.d.). Implementasi Augmented reality di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta*.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2021). Augmented reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140.
- Zainal, A. (2012). *Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.