

DAFTAR PUSTAKA

- Akrama A, T. dkk. (2015). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya. JUSTIN. pp,1-6.
- Anas, Sudjono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Andri,R.M. (2017). Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*. Edisi Februari,pp. 122-129.
- Anonim. (2020). 16 Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli. Diakses pada 16 april 2021 dari <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli>
- Anonim. (2021). Perancangan Model Menggunakan 3DS MAX. Diakses pada 17 april 2021 dari <https://www.smilejogja.com/rancang-bangun/3ds-max/>
- Anonim. (2021). Perbedaan Android Studio dan Android SDK. Diakses pada 17 april 2021 dari <https://definite.co.id/blogs/apa-bedanya-android-studio-dan-android-sdk/>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azuma, R.T. (1997). A Survey of Augmented Reality,” *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* vol. 6, no. 4,pp. 355-385
- Branch R, M. (2009). *Intructional Design-The ADDEI Approach*. New York: Springer.
- Clara R. A, dkk. (2019). Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*. Edisi Juli, pp. 1-6.
- Depi, S.S. (2014). Kontruksi Alat Ukur Penilaian Literasi Sains Siswa SMA pada Konten Interaksi Antarmolekul Menggunakan Konteks Inkjet Printer. Tesis. Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI.
- Fariyatul F, E.(2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi: Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.\
- Hanan, R. A. dkk. (2018). Desain Bahan Ajar Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Bidang Datar. *Prosiding SNMPM*. Edisi Maret,pp. 287-299.
- Irawan. (2012). *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam*. Palembang: Penerbit Maxicom.
- Iskandar, S.M. (1997). *Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*. Jakarta: Diknas.
- Khaidir, dan Salim. (2012). *Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif*. Medan: Perdana Publishing.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *ISTEK*. Edisi Juni 2015,pp. 238-253.
- Kotler, P. dan Keller, K. L. (2007). *Manajemen Pemasaran Jilid II*. Jakarta: Prenhallindo.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Edisi Juli, pp. 174-183.
- Mustaqim, I dan Kurniawan, N. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. Edisi Mei, pp. 36-48.
- Nugroho, A dan Ardi P, B. (2017) Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Transformatika*. Edisi Januari, pp. 86-91.
- Rifki A, M. (2018). Markerless Augmented Reality Untuk Penataan Desain Interior Berbasis Android. Universitas Sumatera Utara: Medan.
- Rosa, A. C, dkk. (2019). Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*. Edisi Juli, pp. 1-7.
- Rudi, S. Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rustandi, A. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menenga Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021. *Binawakarya*. Edisi September, pp. 4085-4092.
- Sadeli, Muhammad. (2014). *Toko Buku Online dengan Android*. Palembang: Maxikom.
- Salamadian. (2021). Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS. diakses pada tanggal 17 april 2021 dari <https://salamadian.com/pengertian-android>.
- Salamah, P. N., Rusilowati, A., & Sarwi, S. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Materi Tata Surya untuk Mengukur Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 7-16.
- Sani, Ridwan Abdullah, dkk (2017). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Setiawan, E .dkk. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *JOIN*. Edisi Juni, pp. 28-33.
- Setiawan, Ridwan. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pengenalan Sistem Tata Surya Berbasis Android. STMIK Nusa Mandiri Jakarta: Jakarta.
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Edisi Juli, pp. 1-14.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugianto, C. A. (2018). Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile. *UTAMA*. Edisi Juni, pp. 30-39..
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Susilana, R dan Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.



THE
Character Building
UNIVERSITY