

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, M., Irsyad, M., & Yanto, F. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v4i1.4602>
- Aliief Wicakasana, R., & Pangaribuan, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 02, 56–63.
- Ariefiansyah, M., Krisianto, A., Dwi K, W., & Hendriana W, P. (2013). *Cepat Kuasai IPS SMA Metode Kilat Sistem Kebut Semalam Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi* (T. Grasindo (ed.); I). PT Grasindo.
- Aristo, R., Afirianto, T., & Akbar, M. A. (2018). Desain dan Implementasi Mobile Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran 3D Hidrosfer. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 7545–7550. <https://doi.org/2548-964X>
- Astuty, T. (2015). *Buku Pedoman Umum Pelajar GEOGRAFI Rangkuman Inti Sari Geografi Lengkap SMA 1, 2, 3 Kurikulum 2013* (Daffa (ed.); I). Vicosta Publising.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology and Society*, 17(4), 133–149. <https://doi.org/researchgate.net/publication/286049823>
- Butt, G. (2011). *Geography, Education and the Future* (1st ed.). A&C Black.
- Cieza, E., & Lujan, D. (2018). Educational Mobile Application of Augmented Reality Based on Markers to Improve the Learning of Vowel Usage and Numbers for Children of a Kindergarten in Trujillo. *Procedia Computer Science*, 130, 352–358. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.051>
- Dr Sugiyono, P. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Desember 2014*.
- Entertainment, D. (2019). *4D ENCYCLOPEDIA OF SPACE (ENSIKLOPEDIA 4D ANTARIKSA)* (Y. Budiarti (ed.); I). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fahrur, R., & Kristari, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran fisika untuk siswa kelas xi di

- sman 1 tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Teknik Informatika*, 05(01), 35–44.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Gunawan, J., Pattiasina, T. J., & Trianto, E. M. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Teknika*, 6(1), 47–53.
<https://doi.org/10.34148/teknika.v6i1.62>
- Hendriyani, Y., Effendi, H., Novaliendry, D., & Effendi, H. (2019). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 63–68.
<https://doi.org/10.24036/tip.v12i2.244>
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 08(02), 57–64.
- Juwono, R. (2019). ANDROID BASED AUGMENTED REALITY FOR DIGITAL VISUAL NAVIGATION Ronny Juwono. *Computer Based Informastion System Journal*, 02(P - ISSN : 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292), 67–71. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- Kusuma, S. D. Y. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33.
<https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>
- Mediaty Arief, I. U., Wibawanto, D. H., & Luhur Nastiti, A. (2019). *Membuat game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D* (R. Indah Utami (ed.); I). ANDI.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*, 2(1), 59–66.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jp.v2i1.5535>

- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *Jurnal Transformatika*, *14*(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Pangestu, D. A., Fauziah, & Hayati, N. (2020). Augmented reality sebagai media edukasi mengenai lapisan atmosfer menggunakan algoritma fast corner. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, *05*, 67–78.
- PRASETIO, A., NURHADI, N., & MULYADI, M. (2019). PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN TATA SURYA BERBASIS ANDROID PADA SD NEGERI 139/IV KOTA JAMBI. *Jurnal Processor*, *14*(2), 94. <https://doi.org/10.33998/processor.2019.14.2.645>
- Prawindia, L., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Struktur Buku Cambridge Fundamentals of Geography Untuk Kelas Xi Sma/Ma Materi Sebaran Barang Tambang. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *21*(1), 53–62. <https://doi.org/10.17977/um017v21i12016p053>
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Jurnal Teknik Informatika*, *13*(1), 30–37. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20190>
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine* (I). Penerbit Informatika.
- SAPUTRA, Y. W. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Geografi pada Kompetensi Dasar Memahami Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan di Muka Bumi Kelas X SMA/MA Semester II dengan Menggunakan Pendekatan Keruangan. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *20*(2), 53–60. <https://doi.org/10.17977/um017v20i22015p053>
- Sari Dewi, S. (2018). *Hafal Mahil Materi Geografi SMA/MA 10, 11, 12* (T. Grasindo (ed.)). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Setyaningsih, P., & Tri Pamungkas, N. (2018). *Detik-Detik UNBK Geografi SMA/MA TA 2018/2019* (D. Syamsiati & T. Haryanto (eds.)). PT Penerbit Intan Pariwara.
- Sudaryono. (2015). *Metodologi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)* (N. WK (ed.); 1). ANDI.
- Sun, M., Wu, X., Fan, Z., & Dong, L. (2019). Augmented Reality Based

- Educational Design for Children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(03), 51. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9757>
- Suryanto, T., Utami, E., & Al Fatta, H. (2014). Rancang Bangun Virtual Gamelan Mobile Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Dasi*, 15(1), 36–48. <https://www.neliti.com/publications/91310/rancang-bangun-virtual-gamelan-mobile-menggunakan-augmented-reality>
- Wahyudi, U. M. W., & Arwansyah, Y. B. (2019). Developing Augmented Reality-based Learning Media to Improve Student Visual Spatial Intelligence. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(2), 89–95. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.36039>
- Wardiyatmoko, K. (2012). *Geografi Untuk SMA/MA Kelas X KTSP 2006* (Yansen & Faisol (eds.); I). Erlangga.
- Wardiyatmoko, K. (2013). *Geografi untuk SMA MA Kelas X Kurikulum 2013* (B. Prasetya, Faisol, & E. Widayati (eds.); I). Erlangga.
- Yudhanto, Y., & Wijayano, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio* (I). PT Elex Media Komputindo.
- Zamroni. (2014). *Buku Kantong Geografi SMA Kelas X, XI, dan XII* (I). Media Pressindo.