

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, Meyti Eka dan Robie Gustianto. (2015). Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala Dengan Animasi 3D Menggunakan Metode Single Marker. ISSN: 2085-3688. Batam: Jurnal Infotel Vol. 7, No. 1 Mei 2015: 47-52.
- Arsyad, Azhar. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gustianto, Robie, dan Ricoh polda nababan. 2014. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Purba Menggunakan Metode Augmented Reality Berbasis Android. Batam. Politeknik Negeri Batam.
- Hendratman, Hendi. 2015. The Magic Of Blender 3D Modelling. Informatika. Bandung.
- Hidayat, Rahmat. 2018. Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. Buletin Psikologi UGM.
- Kurniawaty, Aries Susanty. 2011. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. Jakarta: Litbang RA Istiqlal.
- Prihantoro, Herlambang. 2015. Augmented Reality Edugame Daur Hidup Makhluk Hidup berbasis Android.
- Roedavan, Rickman. 2014. Unity Tutorial Game engine. Yogyakarta.
- Salazar, Mikel, Carlos Laorden, Pabo G.Bringas, 2012, "A HumanComputer Interaction Paradigm for Augmented Reality Systems"
- W. B. Elly. 1992. "How in the World Do Students Read, IEA Study of Reading Literacy". Hamburg: The International Association for the Evaluation of Education Achivement.
- Winarto, Edy ST. M.Eng, Ali Zaki, Community, SmitDev. 2015. Membuat Game Android Dengan Unity 3D. Elex Media Komputindo.
- Yudhastara, Bryan. 2012. Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan Pada Anak Usia Ini Secara Virtual. STIMIK AMIKOM. Yogyakarta.