

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Kementrian Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Eka, P. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8.
- Hakim, Z. (n.d.). PROPOSAL PENELITIAN IMPLEMENTASI RAD DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI.
- Jazilah, N. (2016). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak. *Skripsi* , 1-134.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA. *Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174*.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Niek Wartini, A. T. (2019). UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK BERMAIN STRAWBERRY. *Vol 4, No 1 (2019)*, 12-18.
- Nursansan, S. (2015). RESUME LANDASAN TEORETIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Oktober 01, 2015*.
- Prabowo, R. (2015). PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Prosiding SNATIF Ke -2 Tahun 2015*, 8.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, B. K. (2016). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. In H. Kusumawati, *Indahnya Keragaman di Negeriku* (p. 177). Kemendikbud.
- Saputro, R. E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan. *ResearchGate*, 11.

Sari, P. (2019). ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN. *Vol. I No. 1, Januari 2019*.

Setyawan, B. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM. *Vol: 07/01 Juli 2019*., 78-90.

Sosiologis.com. (2018). Pendekatan Penelitian: Contoh dan Penjelasannya. *MARCH 8, 2018*.

Sutiari, N. K. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis. *MERPATI VOL. 6, NO. 2 AGUSTUS 2018* , 11.

Wikipedia. (2020). Penelitian tindakan kelas. *30 Juni 2020*.