

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1.
- Gilski, P., & Stefanski, J. (2015). Android OS: A Review. *TEM Journal*, 4(1), 116–120.
- Hadijah, I., & Kusumawardani, H. (2015). Pengaruh Media Animasi Pola Dasar Busana Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Tata Busana. *Teknologi Dan Kejuruan*, 38(2), 177–188.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91.
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENTIKA)*, 28, 81–88.
- Kahirul, Ilhamiarsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 1(1), 429–434.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 1–6.
- Khoerniawan, R. W., Agustini, K., & Putrama, I. M. (2018). Game Edukasi Penjelajah Berbasis Virtual Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(1), 20.

- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240–248.
- Kysela, J., & Štorková, P. (2015). Using Augmented Reality as a Medium for Teaching History and Tourism. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 926–931.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(2), 18–25.
- Maqfirlana, L. S., Sunismi, & Fathani, A. H. (2019). Kemampuan Berpikir Reflektif dan Komunikasi Matematis Melalui Model Jucama Berbasis Neurosains Berbantuan Software Animiz Materi Segiempat Kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 14(7), 57–68.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
- Nguyen, V. T., & Dang, T. (2017). Setting up Virtual Reality and Augmented Reality Learning Environment in Unity. *Adjunct Proceedings of the 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, ISMAR-Adjunct 2017*, (November 2018), 315–320.

- 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), 86–91.
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167.
- Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat tentang Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkas Bitung dengan Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect. *Jurnal Sistem Komputer*, 2(1), 76–92.
- Purwanto, E., & Yuliana, M. E. (2016). Penerapan Animasi Pertunjukan Wayang Sebagai Media Pendidikan Budi Perkerti Dan Memperkenalkan Budaya Bangsa Kepada Anak Usia Dini. *Annales de l'Institut Fourier*, 57(7), 2401–2427.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 47–55.
- Rizal, M., Mursalim, & Kamaruddin. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(1), 75–80.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *E-Proceeding Of Applied Science*, 2(3), 895.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321.
- Sudarmilah, E., & Wibowo, P. A. (2016). Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(1), 20.

- Tarigan, R. S. U. B., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Pengenalan dan Pengelompokan Hewan untuk Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SD Ar-Rafi Menggunakan Construct 2. *eProceedings of Applied Science*, 2(3), 1081–1089.
- Tsabiet, M., & Supriyadi. (2018). Produksi Film PSA “ Kita Indonesia ” Sebagai Analisa Media Komunikasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 211–218.
- Ula, D. M. (2019). Makna Smartphone Bagi Pelajar. *Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 1(1), 39–53.
- Verma, A., Arora, S., & Verma, P. (2017). Android OS, its security and features. *International Journal of Recent Research Aspects*, 4(3), 241–251.
- Wardan, R., & Kurniadi, D. (2015). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 125–132.
- Warnilah, A. I. (2018). Implementasi Alpha Cronbach Pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 18–29.
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.
- Xiong, D. (2017). Research on Creative Performance of Animation Art in Advertisement. *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*, (icss), 400–403.