

## DAFTAR PUSTAKA

- Chang, Raymond. Nielson TOM. 2009. *Chemistry, 10th Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutabri Tata, (2012), *Analisis Sistem Informasi*, Penerbit ANDI, Surabaya.
- Pressman, Roger S, Ph.D. (2002), *Rekayasa Perangkat Lunak*, ANDI Offset, Yogyakarta.
- Dwinata RA, Efendi R dkk. *Rancang Bangun Aplikasi Tabel Periodik Unsur Dan Perumusan Senyawa Kimia Dari Unsur Kimia Dasar Berbasis Android*. Rekursif. 2016;4 No. 2:177.
- Ir. Ulfah M., Dr. Hari W., Azizah Luhur,. *Membuat Game Augmented reality (AR) dengan Unity 3D*, Yogyakarta, Penerbit ANDI
- Wafda. *Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Educational Game App For Children Of Primary School* Oleh: 2017.
- Erika Ristiyani dan Evi Sapinatul Bahriah. *Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Di Sman X Kota Tangerang Selatan* JPPI, Vol. 2, No. 1, Juni 2016, Hal. 18-29
- Purnanindya R, Munir M. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. J Elektron Pendidik Tek Inform. 2013;2(1):2.
- Ardhianto, Eka, Hadikurniawati, Wiwien & Winarno, Edy. 2012. *Augmented reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. ISSN: 0854-9524.
- Darminto. Sudijono,. Husni,. *Pembelajaran Kimia yang Berkualitas. Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia "Chemica"*, Edisi Khusus 2 Oktober 2011. Universitas Negeri Makassar.
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Marsita, R. A., S. Priatmoko, dan E. Kusuma. 2010. *Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa SMA dalam Memahami Materi Larutan Penyangga dengan Menggunakan Two-Tier Multiplechoice Diagnostic Instrument*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. 4 (1): 512-520