

Daftar Pustaka

- [1] Cox Riarg H (1980). *Teaching volley ball*. Burges publishing company America.
- [2] Dedynggego, Mohammad, Moh.Affan (2015) "Perancangan media pembelajaran Interaktif 3D Tata surya menggunakan teknologi Augmented Reality untuk media pembelajaran".
- [3] Ferando Mario 2013 Membuat aplikasi android Augmented Reality menggunakan vuforia SDK.
- [4] Fuaad Ihsan. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [5] Ilmawan Mustaqim, S.Pd. T., M.T, Nanang Kurniawan (2017) "Pengembangan media pembelajaran Berbasis Rugmented Reality".
- [6] Inger, Y., 1 Oktober 2014, Real – time Image Bending for Augmented Reality on Mobile Phones.
- [7] Machfud Irsyada. 2000. *Bola Voli*. Jakarta: Depdiknas.
- [8] Muhammad Rifa, Try Listyorini, Anastasya Latubessy (2014) " penerapan Teknologi Augmented Reality pada aplikasi katalog rumah Berbasis android".
- [9] M. Yunus. (1992). *Olahrga Pilihan Bola Voli* .Jakarta: Depdikbud.
- [10] Ronald T. Azuma. 1997. A survey of Augmented Reality. *Jurnal Teleoperators and Virtual Environments* 6 hlm.355-385.