

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Badio, Sabjan. 2009. *Anatomi Buku*. (online). (http://www.bahasasiswa.do.am/blog/2009-6-14/anatomi_buku.htm, diakses tanggal 8 Juli 2011).
- Bastian, Giri R. 2010. *Pengembangan Sistem Tutorial Berintelegensia Berbasis ACT-R (Architecture of Cognitive Tutors) untuk Mendukung Proses Pembelajaran Pemrograman Java*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Billinghurst , Mark. 2001. *MagicBook: Transitioning between Reality and Virtuality*. ACM: Newyork.
- Billinghurst, Mark. 2002. *Augmented Reality in Education*. Seattle: New Horizons
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1979. *Educational Research : An Introduction (Third Edition)*. Newyork and London : Longman Inc.
- Cawood, Stephen dan Mark Fiala.2008. *Augmented Reality: A Practical Guide* . The Pragmatic Programmers, LLC.
- Cuccuredu, Gianluigi. 2010. *17 Field of Augmented Reality Application*.(online). ([http://agoramedia.co.uk/blog/category/augmented-reality-ar/17 Field of Augmented Reality Application.htm](http://agoramedia.co.uk/blog/category/augmented-reality-ar/17_Field_of_Augmented_Reality_Application.htm), diakses 1 September 2010)
- Damajanti, Kusuma Dewi. 2010. *Pengertian Pembelajaran*. (Online), (http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html, diakses 1 Juni 2010)

- Dikmenum. 2008. *Lomba Pembuatan Multimedia Pembelajaran SMA Tahun 2008*, (Online), (<http://www.dikmenum.go.id/data/File/f2008/berita/KAL/BAHAN%20LEAFLET%20LPMP%20SMA%202008.pdf>, diakses pada tanggal 15 Juli 2010).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gonia, M Firdaus. 2009. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Assesmen pada Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Hambrose, Gavin & Harris, Paul.2005. *Basic Design 02: Layout*. USA: AVA Publishing
- Hamilton, Karen & Olenewa, Jorge. 2010. *Augmented Reality in Education*.(online), (<http://www.authorstream.com/Presentation/k3hamilton-478823-augmented-reality-in-education/>, diakses 21 Agustus 2010)
- Hardimulya, Yudi. 2010. *Pengembangan Sistem Assesmen Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Hartati, Linda. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung : Tidak Diterbitkan

- Irwansyah, Arif. 2003. *Tutorial Merakit Komputer*. (online), (<http://ilmukomputer.org/2008/11/25/tutorial-merakit-pc/>, diakses 1 september 2010)
- Juliantara, Ketut. 2009. *Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya*. (online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/>, diakses 1 Juni 2010)
- Kato, Hirokazu.____. *Inside ARToolKit*. (online). (<http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/Papers/ART02-Tutorial.pdf>, diakses 1 Juni 2010)
- Kaufmann, Hannes. 2002. *Collaborative Augmented Reality in Education*.(online), (<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.12.2215&rep=rep1&type=pdf>, diakses 1 Juni 2010)
- Kristianto, Dwi. 2002. *Layout yang baik*. (online). (http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html, diakses 22 Oktober 2010)
- Mardika, N. 2008. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*, (Online), (<http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>, diakses pada tanggal 5 Juli 2010).
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Munawar, indra. 2009. *Pengertian Belajar*. (online), (<http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/pengertian-belajar.html>, diakses 1 Juni 2010)

- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Raniarti,Ulya. 2009. *Pengertian Realitas Maya*. (online), (<http://p3nsacola.blogspot.com/2009/01/realitas-maya.html>, diakses 2 Juni 2010)
- Riswayan, Setio. 2009. *Augmented Reality*. (online), (<http://tiosijimbo.wordpress.com/2009/12/15/augmented-reality/>, diakses 23 Juni 2010)
- Rizky. 2010. *Pengertian Belajar*. (online). (<http://kuliahpsikologi.dekritzky.com/pengertian-belajar>, diakses 1 Juni 2010)
- Romando, Stefan. 2010. *Konsep Dasar dan Cara Kerja Personal Komputer*. (online). (<http://stefanromando.blogspot.com/2010/09/konsep-dasar-dan-cara-kerja-personal.html>, diakses 29 November 2010)
- Ronald T dan Azuma.1997. *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories: Malibu
- Santyasa, I wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. (online), (http://file.upi.edu/ai.php?dir=Direktori/A%20-%20FIP/JUR.%20PEND.%20LUAR%20SEKOLAH/194704171973032%20-%20MULIATI%20PURWASASMITA/&file=MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf, diakses 2 Juli2010)
- Shelton, Brett E. 2002. *Augmented Reality and Education: Current Projects and the Potential for Classroom Learning*. (Online). (<http://www.newhorizons.org/0990/AugmentedRealityandEducation.pdf>, diakses 31 Agustus 2010)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2006. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

- Tsauri, Asep Sufyan. 2009. *Pengembangan Model Sistem Elearning Dengan Pendekatan Personal Learning Environments (PLEs) Dalam Mendukung Pembelajaran Komunitas*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. (Online), (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>), diakses pada tanggal 15 November 2010).
- _____. 2002. *Standard testing*. (online), (<http://mohiqbal.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/5151/Standard-Testing.pdf>), diakses 4 April 2010)
- _____. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online), (<http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>), diakses tanggal 24 Desember 2010)
- _____. 2005. *7 Things You Should Know About Augmented Reality*. (online), ([www.educause.edu/eli/7 Things You Should Know About Augmented Reality.pdf](http://www.educause.edu/eli/7_Things_You_Should_Know_About_Augmented_Reality.pdf)), diakses 8 Maret 2010).
- _____. 2009. *How to Use the OpenSceneGraph Exporter for 3ds max*. (online). (<http://dis.dankook.ac.kr/lectures/med08/attachment/1179630137.pdf>), diakses 1 Juni 2010)
- _____. 2010. *All about augmented reality*. (online), (<http://haryvedca.wordpress.com/category/komputer/augmented-reality/>), diakses 2 Juni 2010)
- _____. 2010. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan SPSS*. (Online), (<http://chamid29.wordpress.com/2010/07/20/uji-validitas-dan-reliabilitas-dengan-spss/>), diakses 29 Desember 2010)