

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2010). *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Billinghurst, M., Kato, H., & Poupyrev, I. (t.thn.). *Magic Book: Transitioning between Reality and Virtuality*. Dipetik March 31, 2013, dari Ivan Poupyrev, Walt Disney Research: <http://www.ivanpoupyrev.com/e-library/2001/chi2001demo.pdf>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction* (4th ed.). New York: Macmillan Publishing Company.
- Hirokazo, K., Billinghurst, M., & Poupyrev, I. (2000). *Guide ARToolkit version 2.33*.
- Kaufmann, H. (t.thn.). *Collaborative Augmented Reality in Education*. Dipetik July 22, 2013, dari Research Gate: http://www.researchgate.net/publication/2555518_Collaborative_Augmented_Reality_in_Education/file/d912f508031dc45254.pdf
- Kementrian Komunikasi dan Informatika RI. (t.thn.). Dipetik March 30, 2013, dari <http://kominfo.go.id/berita/detail/3639/Pengguna+Internet+Indonesia+Tertinggi+Ketiga+di+Asia>
- Krathwohl, D. R. (2001). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. Dalam L. W. Anderson, D. R. Krathwohl, P. W. Airasain, K. A. Cruikshank, R. E. Mayer, P. R. Pintrich, et al., *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (hal. 215-218). New York: Longman.
- Maemunah, M. (2012). *PenggunaanMedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi Untuk Peningkatan Proses Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.

- Owen, M., Owen, S., Barajas, M., & Trifonova, A. (2011). Augmented Reality in Education. *Proceedings of the "Science Center To Go" Workshops*, (hal. 13-29).
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfa Beta.
- Riduwan. (2003). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta.
- Rokhmat, Y. (2008). *Desain Augmented Reality Volcano Sebagai Alat Peraga Di Museum Geologi Bandung*. Dipetik 3 25, 2013, dari Perpustakaan Digital ITB: <http://digilib.itb.ac.id/files/disk1/667/jbptitbpp-gdl-yusufrokhm-33329-7-2008ts-6.pdf>
- Ruhimat, T. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Diterbitkan terbatas.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Prenada Media.
- Shofiulloh, M. P. (2011). *Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality*. Bandung: Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung Tidak Diterbitkan.
- Silitonga, H. (2009). *Perancangan dan Implementasi Interaksi Media Pembelajaran Hidrokarbon berbasis Teknologi Augmented Reality - Interaction Design And Implementation of Hydrocarbon Augmented Reality*. Dipetik 03 25, 2013, dari Perpustakaan Digital ITB: <http://digilib.itb.ac.id/files/disk1/689/jbptitbpp-gdl-hotmansili-34439-1-2009ts-1.pdf>
- Sujarweni, V. W. (2007). *Panduan Mudah Menggunakan SPSS & Contoh Penelitian Bidang Ekonomi*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Diterbitkan terbatas.
- Widodo, A. (2005). *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*. Bandung.