

## DAFTAR PUSTAKA

- Angrawal, M., Kulkarni, A., Joshi, S., Tiku, N (2015). Augmented Reality. International Journal of advance Research in Computer Science and Management Studies: India
- Adolphus, T. (2011). *Problems of Teaching and Learning of Geometry in Secondary Schools in Rivers State, Nigeria*. International Journal of Emerging Sciences. 1 (2): 143-152.
- Andujar, J.M.; Mejias, A.; Marquez, M.A., (2011). *Augmented Reality for the Improvement of Remote Laboratories: An Augmented Remote Laboratory," Education, IEEE Transactions on* , vol.54, no.3
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories. Malibu.
- Bobango, J.C.. (1993). *Geometry for All Student: Phase-Based Instruction*. Dalam Cuevas (Eds). *Reaching All Students With Mathematics*. Virginia: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc
- Bowman, D., et al. (2001). *An introduction to 3D user interface design, Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 10(1), hal 96-108.
- Brog, W.R & Gall, M.D. (1979). *Educational Research : An introduction*. Newyork & London : Longman
- Craig, Alan B. (2013). *Understanding Augmented Reality Concepts and Application*. United States of America: Elsevier Inc.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Bandung:Alfabeta.
- Munir, (2015). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

**Sandi Septian, 2017**

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
UNTUK SISWA SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Navab, N. Blum, T. Lejing Wang Okur, A. Wendler, Thomas. (2012) *First Deployments of Augmented Reality in Operating Rooms Computer* , vol.45, no.7
- Safrina, Khusnul. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele*. Universitas Syiah Kuala
- Saputro, Rujianto Eko & Dhanar, Intan Surya Saputra. (2014). Pengembangan media pembelajaran mengenal organ pencernaan manusia menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal buana informatika*, vol 6(2). Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Purwokerto.
- Siltanen, S. (2012). *Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality*. Julkaisija: Finland.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutrisman dan G. Tambunan. (1987). *Pengajaran Matematika*. Jakarta: Penerbit Karunika Universitas Terbuka.
- Trianto. (2010). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Usiskin, Z.(1982). *Van Hiele Levels and Achievement in Secondary School Geometry*. (Final report of the Cognitive Development and Achievement in Secondary School Geometry Project.) Chicago: University of Chicago. (ERIC Document Reproduction Service No. ED220288)
- Widyantini, T.H, dan Sigit, T.G. (2009). *Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika smp diklat smp jenjang dasar*. Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan

matematika. Yogyakarta : Tidak Diterbitkan.

**Sandi Septian, 2017**

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
UNTUK SISWA SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)