

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bardansyah, Yasmaruddin. (2008). *Urgensi Penciptaan Lingkungan Berbahasa Asing*.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2013). Augmented reality in Education - Cases, places, and potentials. *Proceedings of the 2013 IEEE 63rd Annual Conference International Council for Education Media, ICEM 2013*, 1–11.
- Camba, J., Contero, M., & Salvador-Herranz, G. (2015). Desktop vs. mobile: A comparative study of augmented reality systems for engineering visualizations in education. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2015–Febru(February)*.
- Danim, Sudarwan. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara. Cetakan Ke-8.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Trigenda Karya.
- Husni, Emir M., Yusuf Rokhmat, Perancangan Augmented Reality Volcano untuk Alat Peraga Museum, *Jurnal Institut Teknologi Bandung*, 2008.
- Imrattana, W., Hanittinan, C., Tanachaihirunsiri, N., & Kamnoonwatana, N. (2014). Real-time recognition and augmented reality for education. *Proceedings of the 2014 3rd ICT International Senior Project Conference, ICT-ISPC 2014*, 17–20.
- Kraut, B., & Jeknić, J. (2015). Improving education experience with augmented reality (AR). *2015 38th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics, MIPRO 2015 - Proceedings*, (May), 755–760.

- Martono, Kurniawan Teguh, Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer, Jurnal Sistem Komputer, Vol. 1, No. 2, 2011.
- Rusman, (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Rusyan, A. Tabrani dan Daryani. (1993). *Penuntun Belajar yang Sukses*. Jakarta : Nine Karya.
- Ruswandi, Uus, Badrudin. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trevor Ward, Augmented Reality using Appcelerator Titanium Starter, ebook, (Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2012)
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: Univesity Press UPI.
- Viet Toan Phan, dkk., Interior Design in Augmented Reality Environment, International Journal of Computer Application, Vol. 5, No. 5, 2010