

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Abror, Abd. Rachman. (1993). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Alwasilah, Chaedar. (2000). Perspektif pendidikan bahasa Inggris di Indonesia dalam konteks persaingan global. Bandung: Andira
- Dimiyati dan Mudjiono, (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (1989). Media Pendidikan. Bandung. Citra Aditya
- Hamalik, Oemar. (1990). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Rima Wati, Ega. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Jakarta. Kata Pena.
- Shalahuddin, Mahfud. (1986) Media Pendidikan Agama. Bandung. Bina Islam.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Basyiruddin., Asnawir,. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta. Ciputat Pers

### Jurnal :

- Andri Aka, K. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, *1*, 28–37.
- Aji, W. N. (2013). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam. *Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1*, 119–126. <http://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Ardianto, W., Anggraeni, W., & Mukhlason, A. (2012). Pembuatan Sistem Pakar Untuk Pendeteksian dan Penanganan Dini Pada Penyakit Sapi Berbasis Mobile Android Dengan Kajian Kinerja Teknik Knowledge Representation. *Jurnal Teknik ITS, 1*(1), A310–A315. Retrieved from <http://ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/1067>
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran - BAB II. *Media Pembelajaran*, 23–35.
- Chafied, M. (2010). Brosur interaktif berbasis augmented reality. *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*, (June), 1–5.
- Chariri, A. (2009). Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif. *Workshop Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, 1–27.

Yogi Permana, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Edgar, D. (1969). Audio visual methods in teaching, 108. Retrieved from [http://www.queensu.ca/teachingandlearning/modules/active/documents/Dales\\_Cone\\_of\\_Experience\\_summary.pdf](http://www.queensu.ca/teachingandlearning/modules/active/documents/Dales_Cone_of_Experience_summary.pdf)
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 840–848.
- Fauziyah, N., & Suparji. (2014). pembelajaran pada materi gaya dan momen . Media ini dapat mempermudah ingatan siswa untuk memahami Key word : Miniature Media , Problem Based Instruction , Force and Moment, 1–10.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Johan, R. C., Silvana, H., & Sulistyono, H. (2017). Aplikasi Mobile Perpustakaan Sekolah. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 499. <http://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i3.5913>
- Keke T. Aritonang. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21. <http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kurniawati, W. Y. (2013). “Pengembangan Alat Peraga Dan Lembar Kerja Siswa Berorientasi Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Kimia SMA”. Prosiding, FMIPA Universitas Lampung.
- Lewy. (2009). Pengembangan Soal untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pokok Bahasan Barisan dan Deret Bilangan di Kelas Ix Akselerasi Smp Xaverius Maria Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 15–28. <http://doi.org/10.22342/jpm.5.1.821>.
- Lukad Perdana, V., & Tri Siswanto, B. (2016). THE TEACHING AND LEARNING OF AUTOMOTIVE ELECTRICAL, 6(1).
- Mahnun, O. N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran ), 37(1).
- Sihes, A. J. (2011). KONSEP PEMBELAJARAN Ahmad Johari Sihes.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Yogi Permana, 2018
- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.

Tegeh, M., Pudjawan, K., & Jampel, N. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN Analyze Implement Evaluate Design Develop. *Seminar Nasional Riset Inovatif Iv*, 208–216.

Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 2(4), 239–245.

### **Website:**

Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum. [Online]. Diakses 28 Agustus 2018, dari [<http://psmk.kemdikbud.go.id/kdp>]

Ruangguru *Writer*. *blog.ruangguru.com*. (November 1, 2016) Infografis: Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan oleh Guru di Indonesia. [Online]. Diakses 28 Agustus 2018, dari [<https://blog.ruangguru.com/infografis-penggunaan-teknologi-dalam-pendidikan-oleh-guru-di-indonesia>]

Triluqman, Heri. Heri Triluqman BS. (Desember 11, 2007). Belajar dan Motivasinya. [Online]. Diperoleh 2 Desember 2017, dari [heritl.blogspot.com/2007/12/belajar-danmotivasi](http://heritl.blogspot.com/2007/12/belajar-danmotivasi)

Wibawa Putra, Adhitya. Tekno Jurnal. (April 30, 2015). Vuforia. [Online]. Diakses 2 Desember 2017, dari [<https://teknojurnal.com/vuforia/>]