

DAFTAR PUSTAKA

- A. Troetsch, C. G. (2014). Collaborative Puzzles for the Study of the. *Proceedings of the 2014 IEEE Central America and Panama Convention (CONCAPAN XXXIV)*.
- Akpinar, Y. (2008). Learning Object Review Instrument. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 292-293.
- Ali Idrus, A. Y. (2016). Pengembangan Augmented Reality sebagai media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan . *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 144.
- Andriyani, A. (2011). *Augmented Reality with ARtoolkit.ART*. Bandar Lampung: Nulis Buku.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyari, Y. (2018, Januari). *Mata Pelajaran Kimia Paling Tak Diminati*. Diambil kembali dari <https://www.jawapos.com/read/2017/01/19/103338/mata-pelajaran-kimia-paling-tak-diminati>
- Azuma. (2001). Recent Advances in Augmented Reality. *Computer Graphics and Application*, 34-47.
- Badrujaman, A. (2009). *Diktat Teori Dan Praktek Evaluasi Program Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta.
- Caudell, T. (2018, April Minggu). Diambil kembali dari AR at Boeing (1990): <http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/presentation/s/hci-history/tsld096.htm>
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality Concepts and Application*. United States Of America: Elsevier Inc.
- Dimas Setyo Utomo, I. A. (2017). Implementasi Mobile Augmented Reality Pada Aplikasi Pemilihan Sarana Dan Prasarana

Harry Budi Pratama, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMA PADA KONSEP PENGENALAN SISTEM PERIODIK UNSUR KIMIA

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

Laboratorium Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu komputer*, 224-235.

- Edi, W. (2011). *Membuat Sendiri Aplikasi android untuk Pemula*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Faima Abbasi, A. E. (2017). Augmented Reality Based Teaching In Classrooms. *Computing and Digital System*, 262.
- Fjeld, M. &. (2002). Augmented chemistry: an interactive educational workbench. Proceedings of the international symposium on mixed and augmented reality. *IEE*, 1 - 2.
- Hafidha, P. N. (2014). Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat SMA Berbasis Android Mobile. *Komuniti*, 122-131.
- Kiki, A. &. (2016). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Harmony*, 121.
- Kunlawadee Plungsombat, P. J., & Wongsawang, D. (2017). Pelement: A Periodic Table Game For. *IEEE*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Norman, J. (2018, Januari Rabu). *Ted Nelson Coins the Terms Hypertext, Hypermedia, and Hyperlink*. Diambil kembali dari HistoryofInformation.com: <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=1055>
- Prawiradilaga. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Quraish, R. K. (2016). Buku Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi Augmented Reality berbasis Android . *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol.4.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

Harry Budi Pratama, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMA PADA KONSEP PENGENALAN SISTEM PERIODIK UNSUR KIMIA

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

- Roblyer, & Doering. (2010). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Rosdianah. (2011, Desember). *Prinsip Kerja Sistem Augmented Reality*. Diambil kembali dari <http://rosdianah.blogspot.co.id/2011/12/prinsip-kerja-sistem-augmented-reality.html>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.
- Santoso. (2012). Aplikasi Periodik Unsur Kimia Berbasis Mobile. *PPPM*, 90-98.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. d. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Depdikbud.
- Supriadi, R. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka Untuk Relasi XI SMA Negeri 2 Wates. *FKIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 4-5.
- Suprijono, A. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tijono, R. C. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk "Sarana Sejahtera Wilson'SOffice Chairs" Berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 494.
- Utami, I. F. (2016). Teka-teki Kimia Sebagai Media Pembelajaran Kimia Interaktif Bagi Siswa SMA Kelas X Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 139-149.
- Zaonaprogamer. (2018, Januari Kamis). Diambil kembali dari

Harry Budi Pratama, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMA PADA KONSEP
PENGENALAN SISTEM PERIODIK UNSUR KIMIA**

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

Karakteristik Android:

[https://zonaprogramer.wordpress.com/2016/05/17/karakteristik - android/](https://zonaprogramer.wordpress.com/2016/05/17/karakteristik-android/)

Harry Budi Pratama, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMA PADA KONSEP
PENGENALAN SISTEM PERIODIK UNSUR KIMIA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu