

### Daftar Pustaka

- Alkhamisi, A. O., & Monowar, M. M. (2013). Rise of Augmented Reality: Current and Future Application Areas. *International Journal of Internet and Distributed System*, 1, 25-34.
- Amin, D., & Govilkar, S. (2015). Comparative Study Of Augmented Reality SDK'S. *International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)*, 5, 11-26.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355-385.
- Baharudin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media .
- Billingham, M. (2002). Augmented Reality in Education.
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2018). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menuli English Simple Sentense Pada Mata Kuliah Basic Writeing Di STKIP Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3, 525-539.
- Dedynggego, Mohammad, & Affan, M. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1, 45-60.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (1998). *Methods of Teaching*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Fleck, S., & Simon, G. (2013). An Augmented Reality Environment for Astronomy Learning in Elementary Grades: An Exploratory Study. *Interaction Homme-Machin*, 13, 1-9.
- Gagne, & Briggs. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Ilham Fadillah, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI GERAK BENDA LANGIT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ha, H.-G., & Hong, J. (2016). Augmented Reality in Medicine. *Hanyang Med Rev*, 36, 242-247.
- Hamalik, O. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17, 66-79.
- Hendratman, H. (2010). *The Magic of Adobe Photoshop*. Bandung: Informatika .
- Hofstetter, F. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Irfansyah, J. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 1, 9-17.
- Ivanova, G. I., Ivanov, A., & Aliev, Y. (2014). Augmented Reality Textbook for Future Blended Education. *International Conference on e-Learning*, 14, 130-136.
- Kim, Y. g., & Kim, W. j. (2014). Implementation of Augmented Reality System for Smartphone Advertisement. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9, 385-392.
- Li, H., Daugherty, T., & Biocca, F. (2001). Characteristics of Virtual Experience In Electronic Commerce: A Protocol Analysis. *Journal of Interactice Marketing*, 15, 13-30.
- Liliawati, W., Utama, J. A., Ramalis, T. R., & Budianto, T. (2017). *Gerak Benda Langit*. Bandung.
- Magdalena, L., Kusnadi, K., & Kahfi, M. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Komponen Jaringan dan Cara Kerja

- TCP/IP Berbasis Android. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 1, 21-32.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mario, F. (2013). *Aplikasi Augmented Reality pada Sistem Informasi Smart Building*. Yogyakarta.
- Mauroner, O., & Best, L. (2016). Augmented Reality in Advertising and Brand Communication: An Experimental Study. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10, 422-425.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telematic and Telepresence Technologies*, 2351, 282-292.
- Nasution, S. (1999). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: CV Jammars.
- Nee, A., Ong, S., Chryssolouris, G., & Mourtzis, D. (2012). Augmented Reality Applications in Design and Manufacturing. *Manufacturing Technology*, 61, 657-579.
- Poushneh, A. (2017). Customer Dissatisfaction And Satisfaction With Augmented Reality in Shopping and Entertainment. *Journal of Consumer Satisfaction, Dissatisfaction and Complaining Behavior*, 30, 97-118.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rajasree, G., Varsha, G., Sustmitha, E., Praveena, J., & Harika, G. (2013). Augmented Reality on Android Platform. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4, 1737-1744.
- Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*, 2, 895-908.

- Scholz, J., & N.Smith, A. (2015). Augmented Reality: Designing immersive experiences that maximize consumer engagement. *Bushor Horizons*, 1262, 2-13.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaj Rosdakarya.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). *Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi Nasa Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Semarang,Indonesia: Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Depok: Graha Ilmu.
- Wagner, D., & Schmalstieg, D. (2009). History and Future of Tracking for Mobile Phone Augmented Reality .
- Widiaty, I., Riza, L. S., Danuwijaya, A. A., Hurriyati, R., & Mubaroq, R. S. (2017). Mobile-Based Augmented Reality For Learning 3-Dimensional Spatial Batik-Based Objects. *Journal of Engineering Science and Technology*, 10, 12-22.
- Widiaty, I., Yutiawan, I., Wibisono, Y., Abdullah, A. G., Abdullah, C. U., & Riza, L. S. (2018). Implementation of Markerless Augmented Reality Method to Visualise Philosophy of Batik Based on Android. *Pertanika J. Sci. & Technol*, 26, 1383-1400.

Ilham Fadillah, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI GERAK BENDA LANGIT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

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