

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Warmada (2003). Active Learning berbasis Teknologi Informasi (ICT). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 1- 4.
- [2] Republik Indonesia. 2003 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Negara RI Tahun 2003, No.115 Sekretariat Negara. Jakarta
- [3] Djemari (2003). Evaluasi Program Pembelajaran, 1-16
- [4] Grafika (2009). Kudukan Guru Sebagai Pendidik, 1-12
- [5] Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- [6] Shoimin (2014). Penerapana Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinestetik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1-10
- [7] DePorter, Readon, Nourie (2007). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS, 1-14.
- [8] Munir. (2013). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- [9] Ronald (1997). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi-candi di Malang Raya Berbasis Mobile Android, 1-6

**Gilang Muhamad Noer, 2019**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**

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

- [10] O'Brien (2011). Sistem Informasi Pencatatan Gangguan Jaringan Berbasis Web. *Jurnal Informatika*. 1-9.
- [11] Agus, Kusmana. (2010). Aspek Pemahaman. Diambil kembali dari <http://aguskusmanago.blogspot.com/2010/04/aspek-aspek-pemahaman-konsep.html>
- DataWorld, Bank. (2015). Education in Indonesia. OECD.
- Jogiyanto 2005. Rancang Bangun Pengolahan Data Pelanggan Pada UPTD Pengolahan Air Minum Kota Pagar Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal BETRIK*, 1-11.
- Vaughan 1994. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II di SMA Wahid Hasyim Model Lamongan. *Jurnal Pendidikan*. 1-14.
- Sagala 2009. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 4. *E-jurnalmitrapendidikan*. 1-14.
- Sudjana 2004. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 4. *E-jurnalmitrapendidikan*. 1-14.
- Rusman 2012. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 4. *E-jurnalmitrapendidikan*. 1-14.
- Madden 2012. Augmented Reality Browsers for Smartphone :

**Gilang Muhamad Noer, 2019**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**

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

Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE, First Edition., vol. 1. Wiley Publishing Inc.

Uno, Mohamad 2012. Pengaruh Metode Ddan Pendekatan Pembelajaran

Terhadap Penguasaan Konsep Matematika, *Jurnal Formatif*, 1-7.

Deporter 1999. Pengaruh Gaya Belajar Dan Sikap Siswa Pada Pelajaran

Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 224-235.

Huda 2013. Penerapan Model Visual Auditory Kinesthetic (VAK)

Dengan Teknik Hypnoteaching Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Drama Dikelas V SDN Tegalandah Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang, *Jurnal Pena Ilmiah*, 1-10.

Pressman, Roger 2010. Pengertian Software. Diambil kembali dari

<http://www.materidosen.com/2017/03/9-pengertian-software-menurut-para-ahli.html>

Hermawan 2011. Remastering Sistem Operasi Android Untuk

Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus, *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 12-16

Sari P. (2013). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine

Unity 3D, *E-journal Teknik Informatika, Volume 4*.

Flavell, Lance (2010). Game Adventure Kotak Pandora, *Jurnal*

*Telematika Vol. 7 No. 2*

Gilang Muhamad Noer, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**

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

Dredge, Stuart 2013. Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan

Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia, *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan*

*Multimedia* 2016, 1-6.

Andi 2011. Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop

Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis

Haller, Billingham, Thomas 2007. Pengenalan Teks Pada Objek-Objek

Wisata di Sulawesi Utara dengan Teknologi Augmented Reality, *E-Journal Teknik Informatika*, 1-5.

Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : CV

Alfabeta. Anas 2011. Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA Mata Pelajaran Ekonomi Akutansi Di Kota Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 1-26

Arikunto 2009. Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA

Mata Pelajaran Ekonomi Akutansi Di Kota Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 1-26

**Gilang Muhamad Noer, 2019**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**

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