

DAFTAR PUSTAKA

- Abshishek, Dwivedi at.all. (2015). *Celebrity endorsment, self-brond connection and consumer-based brand equity*. Journal of Product & Brand Management. Vol. 4 no. 5 hal. 449-461.
- Amalia, Rizky. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Optika Geometri*. [Online] Tersedia:
<https://www.google.com/search?q=PENGARUH+MEDIA+PEMBELAJARAN+AUGMENTED+REALITY+TERHADAP+HASIL+BELAJAR+SISWA+PADA+KONSEP+OPTIKA+GEOMETRI&oq=PENGARUH+MEDIA+PEMBELAJARAN+AUGMENTED+REALITY+TERHADAP+HASIL+BELAJAR+SISWA+PADA+KONSEP+OPTIKA+GEOMETRI&aqs=chrome..69i57j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Diakses tanggal 17 Juni 2019
- Anderson, Lorin W & David R. Krathwohl. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Asep, Jihad dan Abdul Haris (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azumma, Ronald T.A. (1997). *Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories. Malibu.
- Hamiton, Karen and Olenewa Jorge. (2010). *Augmented Reality In Education*. (Online) (<http://www.authorstream.com/presentation/k3hamilton-478823-augmente0reality-in-education/>).
- Herawati, Iwan dkk. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel*. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 1 no. 1 hal. 61-72.
- Heryana, Nanang dkk. (2013). *Buku Ajar Struktur Hewan*. Tasikmalaya: Tidak Dipublikasikan.
- Husni, Emir M dan Yusuf Rokhmat. (2015). *Perancangan Augmented Reality Vulcano unutup Alar Peraga Museum. Paper*. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika. Institut Teknologi Bandung.
- Kaufinann, Marthen. (2010) *Collabortive Augmented Reality In Education. Paper*. Institute of Software Technology and Interactive System. Vienna University of Technology. Austria.

- M. Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Mauludin, Rizqi dkk. (2017). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi*. [Online] Tersedia: https://www.researchgate.net/publication/321539716_Penerapan_Augmented_Reality_Sebagai_Media_Pembelajaran_Sistem_Pencernaan_pada_Manusia_dalam_Mata_Pelajaran_Biologi. Diakses tanggal 21 Desember 2018
- Milgran, Paul dan Kashino Fumio. (1994). *Augmented Reality: A Class Displays On The Reality-Virtuality Continuum. Paper*. ATR Communication System Reasearch Laboratories. SPIE. Vol. 2351.
- Munir. (2009). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta CV.
- Ningsih, Maulina. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*. Tersedia: <https://docplayer.info/32855143-Pengaruh-media-pembelajaran-augmented-reality-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada-konsep-gelombang.html>
- Parwati, Ni Nyoman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Purnamasari, dian dkk. (2016). *Pengaruh Penerapan Media Augmented Reality Berbasis Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Darah*. [Online]. Tersedia: <https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/5416>. Diakses tanggal 21 Desember 2018
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solane, Ethel. (2003). *Anatomi dan Fisiologi untuk Pemula*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsono dan Popo Musthafa Kamil. (2013). *Biologi Umum*. Tasikmalaya: Tidak Dipublikasikan.
- Suryani, Nunuk., Achmad & Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Uno, Hamzah dan Nina Lamtenggo. (2012). *Teori Kinerja dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widodo, Ari. (2005). *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*. Dalam Handout Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan. Bandung. Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA UPI.