

DAFTAR PUSTAKA

- Asmidayati, dkk. (2011). *Tokoh Filsafat Pendidikan Dr. Maria Montessori*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azuma, R.T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6 (4), 355-385.
- Kenzoo. (2014). *Mengenal Sistem Operasi Android 5.0 Lollipop*. 18 Juni 2015. <http://berryphones.com>
- Milgram, Paul dan Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. Proceedings of Telematcher and Telepresence Technologies, 2351-34.
- Montessori, M. (2013). *Metode Montessori*, Terj. Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugraha, I.S. (2013). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Semarang, Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik: Universitas Diponegoro.
- Oktariana, A. dan Sekarwati, K.A. (2014). *Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Lingkungan Perpustakaan Universitas Gunadarma Berbasis Desktop*. Jakarta, Fakultas Teknologi Industri: Universitas Gunadarma.
- Pamenang, M.U. (2013). *Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Tk Dan Paud Berbasis Augmented Reality*. Surabaya, Jurusan Teknik Informatika: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Rentor, M.F. (2013). *Rancang Bangun Perangkat Lunak Pengenalan Motif Batik Berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta, Program Pascasarjana Program Studi Magister Teknik Informatika: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Rezkavianto, O. (2013). *Katalog Pens Virtual Berbasis Markerless Berbasis Augmented Reality*. Surabaya, Jurusan Teknik Informatika: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Roedavan, R. (2014). *Tutorial Game Engine Unity*. Bandung: Informaika Bandung.
- Sudono, A. (1994). *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek.
- Sujiono, N.Y. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.