

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya.
- Barakati, Dijey Pratiwi. 2013. "Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, Vol 1 No. 1. Hal 1-11.
- Christy, Joshua. 2016. "Implementasi Augmented Reality Dalam Pemilihan Menu Makanan Dan Minuman Sesuai Selera Pemesan". Skripsi. Program Sarjana. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.
- Creswell, Jhon W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Design Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ghazali, Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Kominikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Hake dan Richard. R. 1999. Analyzing Change / Gain Scores. Diakses dari laman web tanggal 31 Juni 2018 dari: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Handy, Robert, dan Armanda Wongso. 2008. "Pengenalan Pola Iris Dengan Log Gabor dan Hamming Distance". Skripsi. Program Sarjana. Jakarta: Universitas Bina Nusantara. [Code: 2008-1-00092-IF]
- Isao, Mizumachi. (2006). *Konpyuuta ga Shidansuru Nihongo no Gakushuu to Kyouiku -Nihongo CALL Kyouzai / Shisutemu no Kaihatsu to Riyou-*. Hiroshima:
- Lanham, Micheal. (2017). *Unity ni yoru AR Geemu Kaihatsu*. Tokyo: Kabushikigaisha Orairii Japan.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Misbahuddin dan Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novitasari, Dyah. 2017. "Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Porong". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 01 No. 01. Hal 1-5.

- Ogawa, Yoshio. 1985. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan.
- Rafli, Zainal & Ninuk, Lustyantie. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Renariah. 2002. "Bahasa Jepang dan Karakteristiknya". *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, Vol 1 No. 2.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- The Japan Foundation. 2011. *Gakushū wo Hyōka suru (Kokusaikōryūkinin Nihongo Kyōju-hō Shirizu)*. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Wahyudi, Urip Muhayat Wiji. 2017. "Pengembangan Media Edukatif Berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6, (2), 98-107.
- Wicaksono dan Ahmad. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widodo, Chomsin S dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- William, L. Hosch. 2016. *Augmented reality*. [Encyclopædia Britannica Online]. Encyclopædia Britannica, inc. Tersedia: <https://www.britannica.com/technology/augmented-reality> [May 23, 2018]
- Windarko, Dadit. 2017. "Perancangan Aplikasi Mobile Fungsi Farmer Berbasis Android". Skripsi. Program Sarjana. Yogyakarta: AMIKOM Yogyakarta.