

BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design. : The ADDIE Approach*. London : Springer.
- Chollet, Isabelle, Jean.2009.Précis de Grammaire. Paris. CLE International.
- Didier.2005.Cadre Europeen commun de reference pour les langues. Apprendre, Enseigner, Evaluer. Prancis: Didier.
- Fibriasari, Hesti, dkk. (2017). *The Development of Learning Media Réception Écrite Élémentaire WEB-Based*. Medan : Atlantis Press. Volume 128. Halaman 203-207
- Furqon. 2011. *Statiska Terapan untuk Penelitian*. Bandung. ALFABETA.
- Gallet, Anne.2009. *Bescherelle Conjugaison Poche*. Prancis : HATIER.
- Girardet, Jacky, dkk.2016. *Tendances A1 Méthode de françai*. Italia : CLE International
- I Gede Arya Sudarmaya, et ses amis. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Book simulasi Perkembangbiakan Hewan pada mata pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug, KARMAPATI. Volume 10, Nomor 1. Halaman 38-49
- Ika Devi Perwitasari. 2018 . *Marker Based Tracking Augmented Reality Technique For The Visualization Of Human Organs Anatomy Based On Android, IPM2Kpe Journal*. Volume 10, Nomor 1. Halaman 8-18.
- Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Meltzer, D.E. 2002. *The relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics : A possible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores*. America Journal of Physics.
- Mirnawati.2020. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didaktika*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Volume 9, Nomor 1.
- Mustaqim, ilmawan. Et ses amis. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, UNY Yogyakarta. Volume 1, Nomor 1. Halaman 36-48

- Mokodompit, Mohaammad Fitra, dkk. 2021. *Augmented Reality Applications For Learning English In Elementary School Children*. Jurnal Teknik Informatika. volume 16 nomor 2 Halaman 121-128.
- Noureddine, Kelatma. 2014. *Difficultés et Processus de Compréhension de l'Écrit en Fle*. Thesis. Biskra: Université Mohamed Kheider de Biskra.
- Nurhasan, Usman, dkk. 2020. *Pemanfaatan Konten Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris*. Prosiding SENTIA. Malang. Volume 11 Halaman 43-48.
- Purwono, Joni, dkk. 2014. *Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah menengah pertama negeri 1 pacitan*. UNS. Volume 2, Nomor 2. Hal 127 – 144,
- Raajan. et al. 2014. *A Review on: Augmented Reality Technologies, System and Applications*. Jurnal Asian Network for Scientific Information. 14(14). Hlm. 1485 1486.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode penelitian, Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta. PRENADAMEDIA GROUP
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Sudjana, Nana et Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Suryani, Dini harahap. 2021. *Développement de media pédagogique de la Production écrite intermédiaire en utilisant flihtml5*. Universitas Negeri Medan
- Tissera, Alicia, dkk. 2012. *Les médias en tant qu'outils pédagogiques en classes de langue étrangère*. Universidad Nacional de Salta.
- Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Satin Jurai Siwo Metro. Volume 11.
- Virnia, Dwi Vicky Sugés. 2019. *Upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis melalui teknik permainan mystery bag pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019*. Yogyakarta.

SITOGRAFIE

- Fiwka, Estriana. 2020. “Pengertian *Augmented Reality*”, <https://www.masterpendidikan.com/2020/04/pengertian-augmented-reality.html>, diakses pada 9 Februari pukul 08.55.
- Maker, Android. 2014. “Les adjectifs démonstratifs”, <https://ilmu-detil.blogspot.com/2014/10/les-adjectifs-demonstratifs.html>, diakses pada 22 April 2022 pukul 13.05
- Syafira, Nada. 2020. “Ternyata Bikin Untung, Ini Penerapan *Augmented Reality* dalam Bisnis”, <https://www.smarteye.id/blog/augmented-reality-dalam-bisnis/>, diakses pada 9 Februari 2022 pukul 11.10.
- Tasra, Saïd. 2019. “Le determinant” <https://cstc.hypotheses.org/2070>, diakses pada 22 April 2022 pukul 14.29
- Uai, Universitas Al-Azhar Indonesia. 2021. “*Augmented Reality* di Masa New Normal”, <https://informatika.uai.ac.id/augmented-reality-di-masa-new-normal/>, diakses pada 9 Februari 2022 pukul 09.26.
- Tv 5monde. 2021. “Grammaire / Les pronoms toniques (moi, toi...) et la préposition “chez” <https://www.alloprof.qc.ca/fr/eleves/bv/francais/le-determinant-quantitatif-f1499>, diakses pada 2 Juli 2022 pukul 12.07.