

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Refika Aditama
- Ainul, Liza. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik*. Surabaya : UIN Sunan Ampel.
- Amir, Z. dan Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ardhianto, Eka. 2013. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik Vol 17. Semarang : Universitas Stikubank.
- Arifin. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penilaian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, dkk. 2019. *Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo. Jakarta
- A.S, Rosa. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Astuti, dkk. 2016. *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.

- Bakri, Fauzi. 2018. *Pengembangan Buku Pembelajaran Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Geometri*. Gravity (Vol. 4 No 2) Hlm 42-48
- Cahyo, A. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Jogjakarta: Divapres
- Dahar, R. 2013. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rostakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Databoks. 2020. *Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>.
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fatma, Mitia. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Aplikasi Berbasis Augmented Reality Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 4 Pekalongan*. JKPM UNIMUS (Vol. 7 No. 2) Hlm 32-39
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado : Universitas Klabat Manado.
- Hartono, R. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ihsan, H. 2017. *Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya*. Jurnal Ilmu Pendidikan 13(3): 266 – 273.

Ilmawan, M. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*.

JPTK FT UNY (VOL. 13, No. 2) Hlm 174-183

Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT

Refika Aditama

Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musfiqon. 2013. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:

Prestasi Pustaka.

Netriwati dan Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata

Pranata dan Debi. 2018. *Pengembangan Mobile Apps Android Dengan Pendekatan*

Scientific Bernuansa Islam Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.

Putrayasa, I.B. 2013. *Landasan Pembelajaran*. Bali: Undiksha Press.

Rosdakarya, A. 2016. *Karakteristik Teori-Teori Belajar dalam Proses*

Pendidikan (Perkembangan Psikologis dan Aplikasi). Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi.

Rusman. 2013. *Pengembangan Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*.

Jakarta: Rajawali.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*.

Jakarta: Rajawali.

- Sanjaya, W. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Saputra, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Visual dengan Smartphone Android Pada Materi Dinamika Partikel untuk Kajian Minat Belajar dan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik SMA*. Yogyakarta : FMIPA UNY.
- Sardiman, A.M. 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, A. 2020. *Pengembangan Mathematics Millionaire Quiz Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring*. Semarang: Universitas Muhamadiyah Semarang.
- Setiawati, N. dkk. 2016. *Pembelajaran Dimensi Tiga Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di SMA Negeri 2 Tanjung Raja*. Jurnal Gantang Pendidikan Matematika FKIP – UMRAH Vol. 1 No. 2. Hlm 51-56
- Setiowati, T. 2019. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di MTsN NU Ungaran*. Semarang : UNNES
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. ALFABETA: Bandung.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan. Research and Development (3rd ed.)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogja,
- Sulistiyani, dkk. 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013). h. 168
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supeno, dkk. 2018. *Pengembangan Pocketbook Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA*. Jember: Universitas Jember.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja
- To'at, A. 2019. *Pengembangan Ensiklopedia Chemistry Laboratory (Encylab) Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMA/MA Kelas X*. Semarang: Universitas Muhamadiyah Semarang.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.