

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Alan B. Craig. *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Morgan Kaufmman: Waltham, 2013.
- Andriyadi, A. *Augmented Reality With Artoolkit Reality Leaves A Lot To Imagine*. Lampung: Augmented Reality Team, 2011.
- Anonim. "Kemampuan Matematika Pelajar Indonesia Masih Rendah." Diakses 25 Desember 2021. <https://fin.co.id/2020/01/27/kemampuan-matematika-pelajar-indonesia-masih-rendah/>.
- AR & CO. *Transform Imajination Into Reality*. Jakarta: Ar&Co Indonesia, 2013.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azuma, Ronald T. "A Survey of Augmented Reality." *Journal Presence* 6, no. 4 (1997).
- Burhanudin, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem." Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- BSNP. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: BSNP, 2006
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
- Fernando, Mario. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online, 2013.
- Giraldi, G., Rodrigo L.S. Silva, Paulo S. Rodrigues, et.al. "Augmented reality for Engineering Applications: Dynamic Fusion of Data Sets and Real World." Universidade Estacio de Sa, 2005.
- Hamdan, dkk. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah Makalah, Artikel Jurnal, Proposal Skripsi dan Skripsi*. Banjarmasin: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2022.
- Hamzah, Ali, dan Muslisrarini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Kemdikbud. *Matematika Kelas VII SMP/MTs: Buku Siswa Semester 1*. Jakarta: Puskurbuk, 2013.
- Kemdikbud. *Matematika Kelas VII SMP/MTs: Buku Siswa Semester 2*. Jakarta: Puskurbuk, 2013.

- Kemdikbud. *Matematika Kelas VIII SMP/MTs: Buku Siswa Semester 1*. Jakarta: Puskurbuk, 2013.
- Kemdikbud. *Matematika Kelas VIII SMP/MTs: Buku Siswa Semester 2*. Jakarta: Puskurbuk, 2013.
- Klerk, Judith De. *Kamus Matematika Bergambar*. Yogyakarta: Impereium, 2010.
- Kurniawan, Fitra Mega. "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Resistor Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video Di SMKN 3 Yogyakarta." Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Kurniawan, Nanang, Ilmawan Mustaqim. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017): 37.
- Lexy, J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran." *JPTK FT UNY* 13, no. 2 (2016).
- Ningsih, Mitia Fatma, Syita Fatih 'Adna, dan Amalia Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Aplikasi Berbasis Augmented Reality Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 4 Pekalongan." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2020).
- Nugroho, Arifin. *HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Konsep, Pembelajaran, Penilaian Dan Soal)*. Jakarta: Gramedia, 2017.
- Nuyadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.
- Rendani Sabana, Medina. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Volume dan Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Kelas VIII." Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Riyani, R. S. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2007.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Sari, Ni Komang O.P. et al. "Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gajah". *JPTK UNDHKSHA* 11, No. 2 (2014).

- Subchan, Dkk. *Buku Guru Matematika SMP/MTS Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018.
- Sudrajad, B. Santoso, P.H., Aswiya, T. A., & Ramadhan, A. D. P. Bubbar (Buku Belajar Berbasis *Augmented Reality*) Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Untuk Mengembangkan Model Belajar Konstruktivisme Pada Siswa SMA (2013) <https://www.Scribd.Com/Document/345806305/BUBBAR-Buku-Belajar-Berbasis-Augmented-Reality-PKMKC>.
- Suganda, Maman Sri dan Fahmi, Syariful. ““Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Journal UMBJM* 2, no. 2 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharso, Arie. "Jurnal Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Informatika* 11, No. 24 (2012).
- Sukoco dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk>.
- Suwarsono. *Matematika Sekolah Menengah Pertama 9*. Jakarta: Widya Utama, 2006.
- Wardhani, S., & Rumiati. *Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika SMP: Belajar Dari PISA dan TIMSS*. Kemendiknas, PPPPTK, 2011.
- Widiasworo, Erwin. *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Araska, 2018.
- Tersiana, Andra. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.