

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pembelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. Skripsi S1*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika, FT UNY.
- Ambarwati, Setiawan, T. B., & Yudianto, E. (2018). Analisis Kemampuan Visual Spasial Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berstandar PISA Konten Shape and Space Ditinjau dari Level Berpikir Geometri Van Hiele. *Jurnal Kadikma*, 9(3), 51--60.
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking pada Augmented Reality Hurif Hijaiyah. *Jurnal Infotel*, 8(1), 71--77.
- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jaakarta: PT Raja Grafindo.
- Azuma, R. T. (1997, Agustus 4). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments* 6, pp. 355--385.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Qualcomm.
- Franita, E. L. (2015). Pengembangan dan Analisis Pembelajaran Praktikan Komputer Berbasis Augmented Reality untuk Platform Android di SMK YPKK 1 Sleman. Skripsi S1. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Informatika, FT UNY.
- Heke, R.R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. of Physics Indiana University. Diunduh dari <http://www.physics.indiana.edu> tanggal 21-11-2021
- Hidayat, R., & Rahmatudin, J. (2018). Kontribusi Math Anxiety terhadap Kemampuan Akademik Mahasiswa pada Pembelajaran Kalkulus. *Jurnal Phenomeon*, 8(2), 142--153.
- Husaini, A. N. (2016). *Mengembangkan Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sikrit Programmable Logic Controller (PLC) untuk SMK. Skripsi S1*. Yogyakarta: UNY.
- Isnaini, A. (2017). Visual Thinking dalam Pembelajaran Matematika. *Makalah Pascasarjana Universitas Negeri Medan*, 1(1), 1--12.

- Kariadinata, R. (2010). *Aplikasi Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika. Disertasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Matematika Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krismayanti. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3(1), 43--50.
- Lavy, I. (2006). Dynamic Visualization and The Case of 'Stars in Cages'. *Proceedings 30th Conference of The International Group for the Psychology of Mathematics Education*. 4, pp. 25-32. Prague: PME.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Pennsylvania: Penn State University.
- Murtiyasa, B. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika*. Surakarta: FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174--185.
- Ngilum. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86--91.
- Nurannisa, S. P. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 48--59.
- Nurdin, E., Nufus, H., & Hasanuddin. (2018). Pengaruh Pendekatan Visual Thinking Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Jurnal Kalamatika*, 3(1), 17--26.
- Nurjannatin, I., Sugondo, G., & Manurung, M. M. (2017). Analisis Kesalahan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Luas

- Permukaan Balok di Kelas VII-F Semester II SMP Negeri Jayapura. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pembelajaran*, 2(1), 22--31.
- Pambudi, K. H., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 61--69.
- Pertiwi, D. B. (2016). Identifikasi Kemampuan Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri SMP Ditinjau dari Level Fungsi Kognitif Rigorus Mathematical Thinking. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(5), 1--12.
- Premana, I. M., Suharsono, N., & Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D untuk Bidang Keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan. *e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1--11.
- Rostika, D., & Junita, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika dengan Model Diskusi Multy Representation (DMR). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 35--46.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, I. P., & PGRI, U. I. (2018). Implementasi Model ADDIE dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 6(1), 83--94.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Karya Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Sundari, E., & Prabawati, M. N. (2019). Analisis Kemampuan Visual Thinking dalam Menyelesaikan Domain Soal PISA. *Journal of Aunthetic Research of Mathematics Education*, 4(1), 113-126.
- Surya, E., Subandar, J., Kusuma, Y. S., & Dahrim. (2013). Improving of Junior High School Visual Thinking Representation Ability in Mathematical Problem Solving by CTL. *Jurnal IndoMS*, 4(1), 113-126.

Syahputra, E. (2013). Peningkatan Kemampuan Spasial Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 353-364.

Sword, L. K. (2005). *The Power of Visual Thinking*. Gifted Service Australia. [Online]. Tersedia: www.giftedservice.com.au. [7 Oktober 2011]

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.

