

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol 4(1).
- Alwi, Said. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*. Vol 8(2).
- Arief, Ulfah Mediaty, Hari Wibawanto, & Azzizah Luhur Nastiti. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan unity 3D*. Yogyakarta: ANDI.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bagus, Krishna Huda., Buchori, Achmad., & Nur Aini, Aurora. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, VI(1):61
- Berki, Rahmat. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara Press
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Buchori, A., Setyosari, P., Dasna, I. W., Ulfa, S., Degeng, I. N. S., & Sa'dijah, C. (2017). Effectiveness of Direct Instruction Learning Strategy Assisted by Mobile Augmented Reality and Achievement Motivation on Students Cognitive Learning Results. *Asian Social Science*. doi: <https://doi.org/10.5539/ass.v13n9p137>.
- Darmawan, Deni. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ekayani, Putu. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustaqim, Ilmawan. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2):179

- Nieveen, N. (1999). "Prototype to reach product quality, dalam van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T.". *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher. Dordrecht.
- Olwal.2010."An Introduction to Augmented Reality" diunduh dari www.csc.kth.se diakses pada tanggal 12 Juni 2021.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta: Bandung.
- Rusman dkk., (2015), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Sadiman. A., S. (2008). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Silva., dkk.(2003)."Introduction to Augmented Reality" diunduh dari www.lncc.br diakses pada tanggal 12 Juni 2021.
- Sinaga, B. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBM-B3)*. Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing. Medan: Unimed
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta.
- Suharso, A. (2011). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sundayana, Rostina. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani & Leo. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cipi. (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima