

DAFTAR PUSTAKA

- Achlina, Leli dan Purnama Suwardi. (2011). *Kamus Istilah Pertelevisionan*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Adam, S. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794. Tersedia : shorturl.at/efmrC. Diakses pada 14 Mei 2020
- Afissunani. (2014). *Multi Marker Augmented*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember,.
- Ali, Muhammad. (2007). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Anggraini, IS. (2016). *Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa*. Jurnal UNIPMA Vol 5. Tersedia : <http://bitly.ws/8AhN> . Diakses pada 15 mei 2020
- Azuma, T. Ronald. (1997) . *Mendefinisikan "Augmented Reality" Sebagai Penggabungan Benda-Benda Nyata dan Maya Di Lingkungan Nyata*. Tersedia : <http://www.cs.unc.edu/~azuma>. Diakses pada April 2020
- Azuma, T. Ronald. (1997) *Mendefinisikan "Augmented Reality" Sebagai Penggabungan Benda-Benda Nyata dan Maya Di Lingkungan Nyata*. Tersedia : <http://www.cs.unc.edu/~azuma>. Diakses 5 mei 2020
- Berita Kompas. (2014). *Game untuk Pendidikan, Indonesia Jangan Tertinggal*. Tersedia : shorturl.at/suzHU. Diakses tanggal 20 April 2020
- Dimas, dkk. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Sokaraja*. Tersedia : <http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA>. Diakses pada 20 April 2020
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, S. B., dan Zain A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196. Tersedia : <http://bitly.ws/8Aht>. Diakses 10 mei 2020
- Falahudin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, Vol 1, No. 4. ISSN: 2355 – 4118
- Fauziah, A, dkk. (2017). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar*. Jurnal JPSD Vol. 4 No. 1 Th 2017 ISSN 2356-3869. Tersedia : <http://bitly.ws/8AhL>. Diakses 10 Mei 2020

- Gerlach, Vernon S dan Donald P. Ely. (1971). *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J. Tersedia : [shorturl.at/invyL](#). Diakses pada 28 April 2020
- Hamalik, Oemar. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hudojo, Herman, (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud
- IFIA. (2004). *Bahagian Audiovisual dan Multimedia*. Tersedia : [www. Ifla. Org/ VII/ S35/ pubs/ avungrafindotrusionaryus//iutrokalopoituri30](#). Diakses 20 April 2020
- Ilmawan, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, Mei 2017. Tersedia : <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/> . Diakses 1 Mei 2020
- Jannah, Ukhti. (2013). *Teori Dienes Dalam Pembelajaran Matematika*. 8. 126-131. Tersedia : [shorturl.at/pI259](#)
- Keller, J. M., (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design*. *Department of Educational Research*. 10 (3): 2-19. Tersedia : [shorturl.at/lGM18](#). Diakses 15 Mei 2020
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jakarta: BPMP Kemdikbud. Tersedia : [shorturl.at/hjosQ](#). Diakses pada 28 April 2020
- Nasaruddin. (2018). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. 3. 21-30. Tersedia : [10.24256/jpmipa.v3i2.232](#)
- Rohmat. (2000). *Terapan Teori Media Instruksional dalam Pelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka
- Rostina, S. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, A.M . (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schunk, D. A, dkk. (2010). *Motivation in Education*. Pearson Education
- Silva, Rodrigo, dkk. (2003). *Introduction to augmented reality*
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D)*. Bandung: Alfabeta
- Syahida Evi, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smartphone Berbasis Android Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Materi Sistem Koordinat Kelas VIII SMP*. Prosiding (KNPMP V). Universitas Muhammdiyah Surakarta