

DAFTAR PUSTAKA

- Ariamanto dhani, Slameto Andhika Agus, Sulistiyono Mulia. 2016. *Penerepan Media Ajar Tentang Profesi Kerja Berbasis Dekstop Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini*. Jurnal Teknologi Informasi.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Perspektif. Prestasi Pustakarya.
- Arifin, Z. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asmara, A.P. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA.
- Bethany. 2014. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://sttbethany.blogspot.com/2014/10/media-pembelajaran.html>.
- Blain, M. John. 2011. *An Introduction to Blender 3D - A Book For Beginner*. E Books.
- Boug & Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- BSNP. 2008. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar SMA/MA*.
- Cahyana. 2019. Dita Indah. Skripsi: *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendekatan Multidimensi SPUR Teori Kwon Untuk Melatihkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”* Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya,
- Daitin. 2006. Tarigan. *“Pembelajaran Matematika Realistik”* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Handoko, Hendri. 2013. *Pembentukan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model SAVI Berbasis Discovery Strategy di Laboratorium Teezania. Prosiding Seminar Nasional Matematika.*
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mater Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran.*
- Juansyah. 2015. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android", *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika (KOMPUTA).*
- Kemendikbud. 2017. *Buku Guru Matematika SMP/Mts Kelas VII Kurikulum 2013 (Edisi Revisi).* Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Marliani Novi. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP).* *Jurnal Formatif.*
- Meilani, Gina Rahayu, 2018. *Membangun Aplikasi Augmented Reality dengan Unity.* Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Mustaqim Ilmawan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.* *Jurnal Edukasi Elektro.*
- Mustofa Abi Hamid. 2020. *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis. Gramedia.
- Nasution Akmal, Efendi B., Siregar I.K. 2019. *Pelatihan Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio Pada SMP N 1 TINGGI RAJA.* *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas>.
- Novalia, dan sazali. 2014. *Olah Data Penelitian Pendidikan.* Bandar Lampung: AURA.

- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Raharjo, M. (2018) *Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Rasjid, Fadjar Effendy. 2010. *Android: Sistem Operasi Pada Smartphone*. Universitas Surabaya
- Rumajar, R. 2015. *Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, Vol.4, No.6 (2015), ISSN: 2301-8402.
- Silva, R., J.C.Olivera., & G.A. Giraldi. 2003. "Introduction to Augmented Reality". National Laboratory for Scientific Computation. 1-11.
- Suganda & Fahmi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Pendidikan Matematika.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV. Bandung.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Suratinoyo. 2013. "Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D". E-jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Universitas Sam Ratulangi.
- Susilana, Rudi., Cepi Riyana. 2018. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima. Bandung.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. UIN RadenIntan Lampung.

Zuliana dan Padli, Irwan. 2013. Aplikasi Pusat Penggalan Tindakan Kriminal di Kota Madiun Berbasis *Android*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*: IAIN Medan, Sumatra Utara

