

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Giva. 2014. *Augmented Reality untuk Pengembangan Game Interaktif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Telkom University.
- Aras, dkk. 2019. *Analisis Kesalahan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Luwu Timur*. Universitas Negeri Makasar: Makasar.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Boaler, J. 2016. *Mathematical mindsets: Unleashing students' potential through creative math, inspiring messages and innovative teaching (1st ed.)*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Candra, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA*. Kalimantan: Universitas Lambung Mangkurat.
- Candiasa. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- D'Ambrosio. 1985. *Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. For the learning of mathematics*, 5(1), 44-48.
- _____. 2006. *The Program Ethnomathematics: A Theoretical Basis of the Dynamics of Intra-Cultural Encounters*. The Journal of Mathematics and Culture, (Online), Vol 6, 1-7.
- _____. 2007. *Political Issues in Mathematics Education*. The Montana Mathematics Enthusiast. Monograph 3, 51-56.
- Dalibor, dkk. 2017. *ADDIE model for development of e-courses*. Banja Luka: Conference Paper Europroject.
- Darmayasa. 2016. *Eksplorasi Ethnomathematics Dalam Ajaran Asta Kosala-Kosali Untuk Memperkaya Khasanah Pendidikan Matematika*. Prosiding Seminar Nasional MIPA: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dicoding.com. 2020. *Augmented Reality dan Unity*. Diakses tanggal 31 Desember 2020.
- Dinova. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar Berbasis Kartun untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Firdaus, Salsabila. 2020. *Pengembangan Mobile Learning Video Pembelajaran Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering and Mathematics) di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Haas, S.C. 2013. *Algebra for Gifted Visual Spatial Learners, Gifted Education Communicator (Spring)*, 34 (1), 30-31,42-43.
- Hanif & Masurya. 2014. *Augmented Reality Book Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali Berbasis Multimedia*. Jurnal Sistem dan Informatika: Stikom Bali.
- Hasanah, dkk. 2019. *Etnomatematika Pada Bangunan Utama Asrama Inggris Banyuwangi Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal MaPan: UIN Alauddin Makasar.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Iffatur, dkk 2020. *Pengembangan Game Math Space Adventure sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar*. Kediri: Jurnal Lentera Sriwijaya.
- Ilmawan & Nanang. 2017. *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik di SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ismayani, A. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniasari, dkk. 2018. *Development Of E-Module Establishing Ethnomathematics In Building Road Side Material*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education: Lampung.
- Kusuma, dkk. 2018. *Aplikasi Augmented Reality Informasi Corak Endek Bali pada Platform Android*. Jurnal Ilmiah Merpati Vol.6. Bali: Universitas Udayana.
- Liu, E., Li, Y., Cai, S., & Li, X. 2019. *The effect of augmented reality in solid geometry class on students' learning performance and attitudes*. In M. Auer, & R. Langmann (Eds.), *Lecture Notes in Networks and Systems*, 47 (pp. 549-558). Basel: Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95678-7_61 (diakses 10 September 2021).
- Lohman, D. F. 1993. *Spatial ability and G. Paper presented at the first spearman seminar*, University of Plymouth.
- Marcus (Ed.). 2014. *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Monita, dkk. 2019. *Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa/I Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi: Politeknik Negeri Banjarmasin.
- Mushon, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia.
- Mustaqim. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13(2), 174–183.

- Nurjayanti, Amalia Ima. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muwahiddah, 2020. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Project Based Learning-Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality Apk Ditinjau dari Kecerdasan Spasial*. Tesis: Universitas Negeri Semarang.
- Raudhatul. 2020. *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Realitu Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup*. Repository Perpustakaan: IAIN Bengkulu.
- Rebolo, dkk. 2021. *Multimedia augmented reality game for learning math*. Springer: Spain.
- Richardo, R. 2016. *Peran ethnomatematika dalam penerapan pembelajaran matematika*. Literasi, 7(2), 118–125. [https://doi.org/dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(2\).118-125](https://doi.org/dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7(2).118-125).
- Ridho, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2016). *State of the Art in Ethnomathematics*. In ICME-13 Topical Surveys (pp. 11–37). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-30120-4>.
- Pangestu, dkk. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Penalaran Spasial Siswa*. Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika, Hima Matematika: UNY.
- Putra, Yanuar, dkk. 2021. *Etnomatematika pada Bangunan Umbul Binangun Taman Sari dalam pembelajaran matematika materi geometri bidang datar*. Jurnal: Ethnomathematics Journal UNY.
- Saidin, N.F., Halim, N.D.A., & Yahaya, N. 2015. *A review of research on augmented reality in education: Advantages and applications*. International Education Studies, 8(13), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>.
- Setiowati. 2019. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII*. Prodi Teknologi Pendidikan: Universitas Negeri Semarang.
- Sirate, F. 2012. *Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Vol.15.
- Somyürek, S. 2014. *Menarik Perhatian Generasi Z Dalam Proses Pengajaran melalui Augmented Reality*. Teori Praktik Teknologi Pendidikan, 63-80.
- Suharta, I Gst P. 2018. *Penelitian Desain dalam Pendidikan Matematika*. Singaraja: Undiksha Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suparno. 2013. *Peningkatan Kemampuan Spasial Siswa dalam Pemecahan Masalah Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele*. Jurnal Didaktik Matematika: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Turban, E. 2012. *Electronic Commerce 2012: A Managerial and Social Network Perspective*. London: Pearson Education.
- Wahyuni. 2016. *Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Pesisir Selatan Kecamatan Puger Kabupaten Jember*. Jurnal Fenomena: FTIK Tadris Matematika IAIN Jember.
- Widada, dkk. 2019. *Augmented Reality assisted by GeoGebra 3-D for geometry learning*. Teks Prosiding: Mathematics and Science Education International Seminar (MASEIS) 2019.
- Young. 2015. *Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform*. Ultimatics Jurnal Teknik Informatika:Universitas Multimedia Nusantara.

