

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Malibu: Hughes Research Laboratories.
- Huda, K., Bagus, & dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(01), 61-69.
- Mareta, A. (2015). *Implementasi Media Ajar Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada SMPN 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo*. Semarang: Jurusan Teknik Elektro, Universitas Negeri Semarang.
- Mastura, P. D., & dkk. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran bangun Ruang Menggunakan Unity 3d. 1-10.
- Olwal, A. (2010). *An Introduction to Augmented Reality*. Sweden: KTH Royal Institute of Technology.
- Permen. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 No.24 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *11*(1), 122.

Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Santoso, A. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality. 8.

Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Kencana Prenada Media Group.

Suarjana, I. M. (2019). *Pendidikan Matematika di Kelas Tinggi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharso, A. (2012). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3d Berbasis Augmented Reality. *11*(24), 10.

