

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, AM, Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7 (1), 59-73. (Tersedia : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/32135/14528>)
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA (Tersedia : <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>)
- Hanan, R. A., Fajar, I., Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2018, March). Desain Bahan Ajar Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Bidang Datar. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (SNMPM)* (Vol. 2, No. 1, pp. 287-299). (Tersedia : <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snmpm/article/view/399>)
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari* <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].

(Tersedia:

https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=kustiawan&ots=tvH-H1F0Ks&sig=oHJ6dNhK26NsE1h88sbLmlQG9_0)

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). (Tersedia : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>)

Pambudi, K. H. B., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan augmented reality pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 61-69. (Tersedia : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/20551>)

Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.(Tersedia: https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ku0_DwAAQBAJ&oi=fn&pg=PA4&dq=media+pembelajaran&ots=cg3Say3mXI&sig=IWHhC9JRD6SvK8thO-9sCFB1Zvg)

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharso, A. (2012). Model pembelajaran interaktif bangun ruang 3D berbasis augmented reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24). (Tersedia : <https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/view/111/115>)

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

(Tersedia:

https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2uZeDwAAQBAJ&oi=fn:d&pg=PR5&dq=media+dan+teknologi+pembelajaran&ots=RE-F7gzgqV&sig=HaKfJeo9H0j9Nwvxk6j_5Ew1Lo)

Yudhoyono, S. B. (2005). PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 19 TAHUN

2005 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN. (Tersedia:

<https://repository.unsri.ac.id/26963/1/Standard%20Nasional%20Pendidikan%20Tahun%202005%20tentang%20standar%20isi%2C%20kompetensi%2C%20pendidik%2C%20tendik%20dll.pdf>)