

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bagus, Krishna Huda, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 63.
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 18.
- Dolphie, Bandi. 2009. *Matematika untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT Intan Sejati.
- Farisi, Olief Ilmandira Ratu, dkk. 2018. *Mobile Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Jaring-Jaring Kubus dan Balok. *NJCA*, 3(2), 96-103.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik". *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri.
- Golchai, Behrooz, dkk. 2012. Snakes and ladders : a new method for increasing of medical students excitement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 2091.
- Gunanto dan Dhesy Adhalia. 2016. *ESPS Matematika untuk SD/ MI Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.

- Hamzah, Ali dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hannafin, Michael J. dan Kyle L. Peck. 1988. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Heinich, Robert, dkk. 1990. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jannah, Ika Fitri Nur. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran ARRAJ (Augmented Reality Rumah Adat Jawa Menggunakan Vuforia untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswidi, Iwan. 2018. *Taktik Tokcer Kuasai Matematika SD/ MI Kelas V*. Yogyakarta: Laksana.
- Mario, Fernando. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online.

- Meity, dkk. 2018. *Super Complete SD/ MI 4-5-6*. Depok: Magenta Media.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Komunikasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, Ilmawan dan Nanang Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 37.
- Pekerti, Bryan Anugerah. 2017. "Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Prihantono, Dhika. 2013. *Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif Augmented Reality*. Solo: Buku *Augmented Reality Online*.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer: Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- R.T., Azuma. 1997. A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environment*, 6(4), 355-385.
- Republik Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rizal, Saiful, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Kubus dan Balok Berbasis *Augmented Reality* pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 6(6), 990.
- Rusnandi, Enang, dkk. 2015. Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 1-8.

- Sadiman, Arif S. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sani, Ridwan Abdullah, dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputri, Fitriani Eka, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57-70.
- Saputro, Rujianto Eko dan Dhanar Intan Surya Saputra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 154.
- Sari, Ariesta Kartika, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional KALUNI*, 1, 1-7.
- Sejati, Krisma Ayu Putri dan Henny Dewi Koeswanti. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *PC Game* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 612.
- Siswoyo, Joko. 2015. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, Aries. 2012. Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis *Augmented Reality*. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24), 1.
- Surna, I Nyoman dan Olga D. Pandeiro. 2014. *Psikologi Pendidikan 1*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwangsih dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Pengembang Software Pembelajaran. 2006. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.