

DAFTAR PUSTAKA

- Aden, C. (2011). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematika Melalui Model Think-Pair-Share-Berbantuan Geometer's Sketchpad. *Cell*, 151(4), 1–46. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2009.01.043>
- Antara, I. P. H., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Pengenalan Keris Dan Proses Pembuatan Keris. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 4(5), 1–8.
- Ari Nugroho, N., & Ramadhani, A. (2015). Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Menggunakan Android. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 1(1), 1–5.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). RajaGrafindo Persada.
- Cowley, A. W. (2006). IUPS--a retrospective. *The Physiologist*, 49(3), 171–173.
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). In *Performance Computing/Unix Review* (Vol. 14). <https://doi.org/10.4018/jdm.2001010103>
- Harsa K, A., Yusika R, A., & Satria, B. (2014). Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Augmented Reality. *Sebatik Stmik Wicida*, 19–24.
- Hockly, N. (2013). Mobile learning. *ELT Journal*, 67(1), 80–84. <https://doi.org/10.1093/elt/ccs064>
- Irwan Ukkas, M., Andrea, R., & Deny, D. (2018). Pembelajaran Bangun Ruang Augmented Reality Dengan. *Sebatik Stmik Wicida*, 3(2), 12–18.
- Kurniasih, R. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Fase Belajar Model Van

- Hiele Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung. *Jurnal Silogisme*, 2(2), 61–68. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme/article/download/626/612>
- Ningtias, A., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2013). *Media Augmented Reality Berbasis Android Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP*. 1–11.
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality(AR) dan Virtual Reality(VR) Dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elek Media KomputerIndo.
- Rizqiyani, R., Fatimah, S., & Mulyana, E. (2017). Desain Didaktis Bangun Ruang Sisi Datar untuk Meningkatkan Level Berpikir Geometri Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.4135/9781506326139.n710>
- Susanto, R., & Dara Andriana, A. (2016). *Perbandingan Model Waterfal dan Prototyping untuk Pengembangan Sisitem Informasi*. 14(5).
- Wardani, S., & Sari, M. W. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Geometri. *Universitas PGRI Yogyakarta*.