

## DAFTAR PUSTAKA

- Faghrudin, A. A., Saputro, M., & Hartono. (2022). Kartu Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 1(1), 10–21.
- Fauzi, A., Buchori, A., & Wulandari, D. (2021). Pengembangan Media Berbasis Android dengan Fitur Augmented Reality Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(6), 484–495.
- Ikhsan, I. A., Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 289–298.
- Iqbal, M., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran B-Ruang Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 1–10.
- Irmayanti, D., Muni, L. S. A., & Pratiwi, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *NUANSA INFORMATIKA*, 16(2), 123–134.
- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Tunas Nusantara*, 4(1), 427–433.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nurrisma, Munadi, R., Syahrial, & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34–41.
- Purnama, R. A., & Putra, A. T. L. (2018). Aplikasi Web Server Berbasis Bahasa C Sharp. *Jurnal Teknik Komputer*, 4(1).
- Putra, P., & Sofiana, S. (2022). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Matematika 3D Geometric Shapes Berbasis Android. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(08), 1246–1253.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24.
- Setiawan, R., Rusmala, & Nurfalaq, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Universitas Cokroaminoto Palopo Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *D'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 10(1), 14–

18.

- Ukkas, M. I., Andrea, R., & Deny, D. (2016). Pembelajaran Bangun Ruang Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Sebatik*, 15(1), 12–18.
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(5), 190–196.
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat). *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 239–245.
- Widarma, A., & Rahayu, S. (2017). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 1(2), 166–173.
- Wiradarma, I. G. G. R., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2017). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “I Gede Basur.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1).
- Wirawan, R., Faizah, A. N., & Wahyuningsih. (2021). Implementasi Augmented Reality 3 Dimensi pada Pembelajaran Matematika di SDN 134 Kalumpang. *JTRISTE*, 8(2), 32–40.
- Yulia, Pratiwi, A., & Arnomo, S. A. (2022). Sistem Edukasi Pengenalan Rumus Matematika Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi*, 4(2), 87–93.
- Yulisman, Y., Fonda, H., & Yolanda, A. K. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Android (Studi Kasus: SD Anugrah Plus Pekanbaru). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 56–64.