

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. (2021). Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Dengan Konteks Permainan Tradisional Kepulauan Riau. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Asmaranti Widuri, Andi Asmawati Aziz dan Adnan. (2018). Desain lembar kerja peserta didik (LKPD) matematika dengan pendekatan saintifik berbasis pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*.
- Daryanto, & Cahyono, A. D. (2014). *Pengembangan perangkat pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Huda Bagus, Krishna. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang. Jawa Tengah.
- Ikhsan, Indrawan Al. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kemampuan Penalaran Matematis. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Izzati, N. (2017). Penerapan PMR pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMP. *Jurnal Kiprah*, 5(2), 30–49.
- Maimunah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Dengan Konteks Kemaritiman Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas XI. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Mustaqam, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. Diakses dari <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>.
- Permatasari, Arvynda. (2014). Jenis - Jenis Instrumen Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Managemen Pendidikan*, 24(3), 1–13.
- Rizal, Saiful. (2018) . Pengembangan media pembelajaran matematika materi Jaring-Jaring Kubus dan Balok Berbasis *Augmented Reality* pada kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*. Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Jawa Timur.

- Setiowati, Titik. (2019). Pengaruh penggunaan aplikasi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di MTS Nu. *Skripsi*. Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Jawa Tengah.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarmadi. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Thiagarajan, S., Sammel, D.S., & Sammel, M.I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana : Indiana University Bloomington.
- Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zinnurain, & Gafur, A. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php>.