

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2020). *Desain Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Alamsyah, Y. (2008). *Bangkitnya Bisnis Kuliner Tradisional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Alda, M. (2020). *Aplikasi Crud Berbasis Android Dengan Kodular dan Database Airtable*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anjarwati, S., Aryani, A. E., Azizah, F. F., & Abudullah, A. A. (2022). Eksplorasi Etnomatsains pada Lumpia Semarang serta Implikasi dalam Pembelajaran Matematika dan Sains. *PendIPA*, 6(1), 183-192.
- Asmiatun, S., Wakhidah, N., & Putri, A. N. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak*. Deepublish Publisher: Yogyakarta.
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Faudiah, N. F. (2017). Hypothetical Learning Trajectory pada Pembelajaran Bilangan Negatif Berdasarkan Teori Situasi Didaktis Di Sekolah Menengah. *Mosharafa*, 6(1), 13-24.
- Gella, N. J., & Bien, Y. I. (2020). *Aljabar Linier Dasar Berbasis IT (Scilab, Geogebra Dan Microsoft Mathematics)*. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Gravemeijer, K. (2004). Local Instruction Theories as Means of Support for Teachers in Reform Mathematics Education. *Mathematical Thinking and Learning*, 6(2), 105-128.
- Gunawan, Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, S. I., & Marlina, R. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar Di SMP IT Nurul Huda Batujaya. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 827-834.
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *JINOTEP*, 3(2), 152-157.

- Herlinah, & Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayani, N. (2012). *Bentuk Aljabar*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Komputer, W. (2012). *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maisaroh, S. (2019). Efektivitas Pendekatan RME (Realistics Mathematics Education) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Berbantu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN Winong Tahun Pelajaran 2017/2018 (Undergraduate's Thesis). Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mauleto, K. (2021). Dampak Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Materi Himpunan. *ASIMTOT*, 3(1), 21-33.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Nurjanah. (2009). *Rangkuman Matematika SMP*. Jakarta: Gagas Media.
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 97-115.
- Prahmana, R. C. (2017). *Desain Research (Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*. Depok: PT Rajag Rafindo Persada.
- Pramono, H. D. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *J-INTECH*, 6(1), 166-172.
- Putra, Y. Y., & Vebrian, R. (2019). Desain Pembelajaran PMRI Materi Operasi Hitung Bilangan Menggunakan Konteks Kretak Getas. *Mathema Journal*, 1(1), 1-14.

- Rezky, R., & Jais, E. (2020). Hyphotetical Learning Trajectory: Pemecahan Masalah Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 2(2), 92-101.
- Riyadi, S. (2008). *Be Smart Matematika Kelas VII SMP/MTs*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Robiha, A. N. (2020). Konsep Pembelajaran Aljabar Dalam Perspektif Al-Qur'an (Undergraduate's Thesis). IAIN Purwokerto, Purwokerto Utara, Indonesia.
- Sari, H. M., & Afriansyah, E. A. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa SMP pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 439-450.
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Wirne, I. N., & Febriani, P. (2018). Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 171-176.
- Suandi, R. (2018). Learning Design Operation Multiplication Algebra Using Water Context, Oil And Stone Students Class V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(3), 236-246.
- Suardipa, I. P., Handayani, N. L., & Indrawati, I. M. (2021). Pembelajaran Learning Trajectory Berbasis Ethnomathematics. *Widyanatya*, 3(1), 37-46.
- Sugiarti, & Andalas, E. F. (2020). *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru dalam Dunia Pendidikan*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Untoro, J. (2006). *Rumus Lengkap Matematika SMP*. Jakarta: Wahyu Media.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Yuliyani, R. (2016). Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi Operasi Aljabar Di Kelas VII MTs Daarussa'adah Ciganjur Jakarta Selatan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 256-265.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah .