

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. M., & Hamdi, S. (2014). *Pengaruh Motivasi, Self-Efficacy dan Latar Belakang Pendidikan Terhadap Prestasi Matematika Mahasiswa PGSD STKIP-H dan PGMI*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika. Vol. 1. No. 1.
- Afdal, M., Irsyad, M., & Febi, Y. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1-10.
- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa ditinjau dari Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 202.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 59-73.
- Asngari, D. (2015). Penggunaan Geogebra dalam Pembelajaran Geometri. *Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika*, 299-302.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. In *Presence: Teleoperators*.
- Bakker. (2004). *Design Research in Statistic Education on Symbolizing and computer Tools*. Utrecht: Amersfoort/Freudhental Insitute.
- Barton, B. (1996). *Making Sense Of Ethnomathematics: Ethnomathematics Is Making* . Educational Studies in Mathematics.
- Brown, H. (2001). *Teaching by principles an integrative approach to languange pedagogy*. New York: Longman.
- Chairul, A. (2013). *Pesona Solo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design Experiments in Educational Research. *Educational Researcher*, 32, 9-13.
- Dalyono. (2005). *Dasar-Dasar Perancangan produk tekstil*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fauziyah, Zulkardi, dan Ilma Indra Putri. (2016) Desain Pembelajaran Materi Belah Ketupat Menggunakan Kain Jumputan Palembang untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamzuri. (1994). *Batik Klasik*. Jakarta: Djambatan.

- Handayani, N. T. (2016). *Skripsi: Kain Jumputan Karya H. Udin Abdillah di Palembang*. Surakarta: Insitut Seni Indonesia Surakarta.
- Handoyo, J. D. (2008). *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Hardianti, S. (2017). *Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segiempat pada Candi* . Aksioma.
- Hasanah, R. (2012). *Skripsi: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Aktivitas Kritis Siswa SMP pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Japa, N., Suarjana, I., & Widian, W. (2017). Media Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 40-47.
- Keller, J. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Kesim, M., & dkk. (2012). *Augmented Reality in Education: Current Technologies and The Potential for Education*. Dipetik September 26, 2022, dari sciencedirect.com
- Lidnillah, D. M. (2012). *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*.
- Mardhiyanti, D., Ilma, R., & Kesumawati, N. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Marsigit, & dkk. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Jurdikmat FMIPA UNY.
- Martono, K. T., & Kridalukmana, R. (2014). *Mobile Augmented Reality Jurusan Sistem Komputer Universitas Diponegoro Berbasis Android (MARSIKOM)*. Diponegoro: Universitas Diponegoro.
- McDonough, S. (1983). *Psychology in foreign language teaching*. London: George Allen & Unwin.
- Meilani, G. R. (2018). *Membangun Aplikasi Augmented Reality dengan Unity*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS*, 1321-1329.
- Musman, A., & Arini, A. B. (2011). *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.

- Mustika, M., Rampengan, C., Sanjaya, R., & Sofyan, S. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Creative Information Technology Journal*, 277-291.
- Ningrum, D. S., & Leonard. (2014). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I. *Jurnal Formatif*, 163-173.
- Ningsih, M. F. (2015). *Skripsi: Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gelombang*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Nurjannah. (2009). *Rangkuman Materi SMP*. Jakarta: Gagas Media.
- Permatasari, G. I., & Andayani, S. (2021, December 15). Teacher's Challenges In Teaching Geometry Using Augmented Reality Learning Media. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2159-2169.
- Prawiro, S., & Irawan, A. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1).
- Putri, N. S., & Putra, I. A. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran tandur berbantuan geogebra sebagai upaya meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar geometri siswa.
- Rahman, A., & dkk. (2016). *Matematika SMP/MTs Kelas VII semester 2 kurikulum 2013 edisi revisi 2016*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Roedavan, R. (2016). *Unity-Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salasiah, A. (2018). Using Mind Visualizer as Digital Brainstorming in Teacing Writing: A Study at Muhammadiyah University of Parepare. *Asian EFL Journal*, 20(11), 29-40.
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wang, F., & Hannafin, M. (2004). Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 5-23.
- Wiyani, N. A. (2017). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Wulansari, O. E., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 169-179.
- Yunita, I., & Hakim, L. (2014). *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran kontekstual bermuatan karakter pada materi jurnal khusus*. Jurnal Pendidikan Akutansi (JPAK).
- Zund, F., Sumner, R., Ryffel, M., Magnenat, S., Marra, A., Nitti, M., et al. (2015). Augmented Creativity: Bridging The Real and Virtual Worlds to Enhance Creative Play. *SA' 15 SIGGRAPH Asia 2015 Mobile Graphics and Interactive Applications*, 1-7.