

DAFTAR PUSTAKA

- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Anggraini, A. A., & Saf, M. R. I. A. (2020). Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition Dan Augmented Reality. *Jurnal fasilkom (teknologi informasi dan ilmu komputer)*, 10(2), 84-89.
- Mastuti, D., Lestari, W., & Hasbullah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Sutresna, J., Yanti, F., & Safitri, A. E. (2020). Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 8(4), 424-429.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. (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.
- Pangestu, A., Ma'sum, M. N. D., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Minat Belajar Matematika Siswa. *PROSIDING SENDIKA*, 5(1).
- Al Marzuki, H., Cholifah, W. N., & Irawan, M. C. (2019). Perancangan Aplikasi Perhitungan Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 213-219.
- Pramadana, T. I., Soro, S., & Siswanto, R. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Bangun Datar Sederhana (Bandara) Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Sederhana di Tingkat SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Teknoka* (Vol. 3, pp. I13-I16).

- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.
- Rahayu, F. (2019). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Semnasteknomedia online*, 4(1), 4-7.
- Herlambang, S. (2018). Deteksi Malware Android Berdasarkan System Call Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra Tech*, 3(2), 11-25.