

Daftar Pustaka

- [1] N. L. I. Sari, *Asiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*, Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero), 2012.
- [2] N. A. Agus, *Mudah Belajar Matematika 2: untuk kelas viii Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan, 2008.
- [3] A. Saepudin, Babudin, D. Mulyadi and Adang, *Gemar Belajar Matematika 5 : Untuk SD/MI kelas V*, Husnaini, Ed., Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- [4] Y. Sumanto, H. Kusumawati and N. Aksin, *Gemar Matematika 5: untuk kelas V SD/MI*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [5] Sugiyono and D. Gunarto, *Matematika: SD/MI Kelas V*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- [6] S. Pratiwi, *Rangkuman Penting Intisari 4 Mata Pelajaran Utama IPA Matematika, Biologi, Fisika, Kimia*, Jakarta: ARC Media, 2015.
- [7] A. Budiman, "Jaring-Jaring Tabung, Kerucut, dan Bola," November 2016. [Online]. Available: http://akbar24abdif.blogspot.co.id/2016/11/bangun-geometri_3.html. [Accessed 19 Februari 2018].
- [8] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember, Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [9] Tim Dosen, *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 2nd ed., UPI Sumedang Press, 2015.
- [10] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [11] T.-W. Kan, C.-H. Teng and M. Y. Chen, "QR Code Based Augmented Reality Applications," in *Handbook of Augmented Reality*, B. Furht, Ed., Florida, Springer, 2011, pp. 344-345.
- [12] M. C. Juan and F. Beatrice, "Augmented Reality Applied To Edutainment," in *Handbook of Augmented Reality*, B. Furht, Ed., Florida, Springer, 2011, pp. 501-502.
- [13] R. Roedavan, *UNITY Tutorial Game Engine*, Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [14] D. Cushnan and H. E. Habbak, *Developing AR Games for iOs and Android*, Birmingham: Packt Publishing Ltd., 2013.
- [15] T. Mullen, *Prototyping Augmented Reality*, Canada: Simultaneously, 2011.
- [16] Jubilee Enterprise, *Visual C# Komplete*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [17] J. Rubin and D. Chisnell, *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2nd ed., Indianapolis: Wiley Publishing, 2008.
- [18] M. Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*.
- [19] V. Tanriverdi and R. J. Jaco, "VRID: A Design Model and Methodology for Developing Virtual Reality Interfaces," Medford.