

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2024). METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT DALAM PENDIDIKAN ISLAM. *RABBAYANI*, 4(1), 26–41. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/rabbayani/article/view/2610>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan UNNES*, 38(1), 30. <https://doi.org/doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Aminudin, N., Mutmainah, & Salsabila, A. Z. A. (2024). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM SAINS BERBASIS ANDROID DENGAN KARTU INTERAKTIF. *Jurnal Teknologi Terpadu STT Terpadu Nurul Fikri*, 10(2), 134–141. <https://doi.org/10.54914/jtt.v10i2.1478>
- Amrina, Z., Sari, S. G., Alfino, J., & Mahdiansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 380–391. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1932>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4). <https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf>
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan*. 4(1). <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/372>
- Arfandi. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH. *Jurnal: Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(1). <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia/article/view/882>

- Armiadi, Mukhtar, & Mursid, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26778>
- Asmah, S. N., & Purwaningsih, D. I. (2023). Pengembangan Kartu Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 157–171. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5469>
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Fatimah, S., Setiawan, W., Juniati, E., & Surur, A. S. (2019). *Development of Smart Content Model-based Augmented Reality to Support Smart Learning*. *Journal of Science Learning*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.16204>
- Flores-Bascuñana, M., Diago, P. D., Villena-Taranilla, R., & Yáñez, D. F. (2020). *On augmented reality for the learning of 3D-geometric contents: A preliminary exploratory study with 6-grade primary students*. *Education Sciences*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.3390/educsci10010004>
- Hadju, S. Y., Novian, D., Arafat, M. Y., & Dwinanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Informatika. *Journal of Information Technology Education*, 4(1). <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i1.21860>
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(03), 17218–17223. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5604>
- Isa, W. N., Musril, H. A., & Zahrati, W. (2022). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MAGIC BOOK. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 6(1), 1–13. <https://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/109>

- Jamilah, S., Rifani, S. A. C., & Hartono, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Materi Perangkat Keras Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: UIKA Bogor*, 13(2), 38–48. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18351>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 1(1), 38–46. https://www.researchgate.net/publication/344732634_Konsep_Dasar_Media_Pembelajaran
- Lubis, M. Y. A., Erita, Y., Arwin, Masniladevi, & Habibi, M. (2025). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MEDIA WORDWALL MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–132. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/25084/12118/>
- Meliana, F. M., Herlina, S., Suripah, & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60. <https://repository.uir.ac.id/21661/>
- Nurhafizah, Azhari, Y., Syafitri, N., Tanjung, R. R., & Sari, P. P. (2023). Pengembangan Media E-Modul Dalam Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ekosistem di SD/MI. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 306–312. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10437089>
- Nurhikmah, Rustiani, S., & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390. <https://doi.org/doi.org/10.37985/jer.v5i4.1573>
- Nursahid. (2021). PENGARUH KUALITAS TENAGA PENDIDIK TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3umwf>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

- Primadona, I., Zakir, S., Efriyanti, L., & Jasmienti. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, 5(3), 907–923. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr/article/download/2099/1770/6354>
- Rahmatullah, B., & Kadarwati, I. (2023). Peningkatan Kompetensi TPACK Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, 3(2), 125–136. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v3i2.1856>
- Ramadani, R., Ramlawati, & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER) Pendidikan Kimia PPs UNM*, 3(2), 152–162. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/13766/8057>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/>
- Satriawan, A., Sutiarso, S., & Rosidin, U. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERINTEGRASI SOFT SKILLS DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963. <http://repository.lppm.unila.ac.id/24894/>
- Setiawan, B., & Hadidi. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 377–384. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i2.1395>
- Setiyorini, S. R., & Setiawan, D. (2023). Perkembangan Kurikulum Terhadap Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.27>

- Sidik, M. F., & Vivianti. (2021). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI INSTALASI JARINGAN KOMPUTER. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(1), 14–28. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.542>
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, B., & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *PALAPA*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Sukmana, O. (2024). Analisis Permasalahan Belajar Matematika Siswa SD Negeri Cikampek Kota. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 81–87. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2918>
- Supriani, N. K. D., Rinda, Herlianti, R., & Djidu, H. (2021). KENDALA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING. 2, 17–23. <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/edumatic/article/view/466>
- Tarng, W., Huang, J. K., & Ou, K. L. (2024). *Improving Elementary Students' Geometric Understanding Through Augmented Reality and Its Performance Evaluation*. *Systems*, 12(11), 1–28. <https://doi.org/10.3390/systems12110493>
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.411>
- Umri, B. K., Astuti, I. A., & Sholihan, A. C. (2023). EVALUASI AUGMENTED REALITY BANGUN RUANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN*, 5(1), 2715–3088. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1093>
- Utomo, M. G. N., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2022). Pengembangan Kartu Dengan Teknologi 3D Augmented Reality Sebagai Media Visual Tematik Untuk Siswa Kelas VI SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 162–171. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p162>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://core.ac.uk/reader/553283010>
- Wulandari, T. S., & Lestari, K. E. (2024). PENGARUH KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS TERHADAP KEMAMPUAN PEMBUKTIAN MATEMATIS SISWA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 190–197. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/3592>