

DAFTAR PUSTAKA

- Adn, M. M. J., & Rahmadhani, K. D. (2022). Pembelajaran Mobile Learning dengan Bantuan SmartApp Creator pada Pembelajaran IPA Kelas VIII Materi Sistem Pernafasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6(2), 48–54. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/article/view/27194>
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Recent Development in Education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>
- Amaliah, N. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kabupaten Karawang*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Amir, I. (2017). *Pengembangan Buku Ajar dan Augmented Reality (AR) pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Makassar.
- Andryani, Y. D., & Kurniawati, N. (2023). Pengembangan modul pembelajaran matematika numerasi berbasis diferensiasi prisma dan limas. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 434–445. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2413>
- Aras, A. D., Asdar, & Rahman, A. (2019). Analisis Kesalahan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Luwu Timur. In *Doctoral dissertation*. Universitas Negeri Makassar.
- 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*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Budiyono, Mariana, N., & Purwanto. (2016). *GEOMETRI DAN PENGUKURAN*. Penerbit Ombak.
- Cheng, J. C. P., Chen, K., & Chen, W. (2017). Comparison of Marker-Based and Markerless AR: A Case Study of An Indoor Decoration System. *Lean & Computing in Construction Congress (LC3)*, 1–14. <https://doi.org/10.24928/jc3-2017/0231>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, K., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV BATAM PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ>

- Fajriyah, E. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA : Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19589>
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Ilmiyah, N. (2023). Analisis Komunikasi Matematis Siswa Melalui Soal Model PISA pada Era Literasi Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 75–84. <https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1589>
- Fitri, A., Kurniawati, N., & Mubaroh, Z. (2021). Respon Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcome). *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 153–159. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1099>
- Handika, Y. (2023). *Pengembangan Modul berbasis Augmented reality pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ilmiyah, N., & Fitri, A. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. *Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 45–49. <https://doi.org/10.32665/james.v3i1.135>
- 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. <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(1), 1–26.
- Kristanto, Y. D., Taqiyuddin, M., Yulfiana, E., & Rukmana, I. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs. Kelas IX*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurnia, R., Huda, A., & Dwiyani, N. (2015). Pengembangan Media Interaktif Magicbook Berbasis Augmented Reality Android Pada Mata Diklat Menerapkan Fungsi Periferal Dan Instalasi PC. *Voteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v3i1.5166>
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF EPIC 5C BERBASIS CBL*. Penerbit Widina. <https://books.google.co.id/books?id=0b9bEAAAQBAJ>
- Kustantina, V. A., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(1), 01–06. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v13i1.8029>
- Liu, E., Li, Y., Cai, S., & Li, X. (2019). *The Effect of Augmented Reality in Solid*

- Geometry Class on Students' Learning Performance and Attitudes* (pp. 549–558). https://doi.org/10.1007/978-3-319-95678-7_61
- Mahiro, M. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Adat Joglo di Desa Sumurpule Pati. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 103–115.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=7OnPEAAAQBAJ>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Muwahiddah, U. (2020). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Project Based Learning etnomatematika Berbantuan Augmented*. Universitas Negeri Semarang.
- Nafisah, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pare* [IAIN Kediri]. <http://etheses.iainkediri.ac.id/3033/>
- Nopiana, N., Nurfarida, I., & Suryadi, S. (2020). Peningkatan Spasial Visual Intelligence Melalui Kegiatan Bermain Engklek. *Jurnal Tunas Cendekia*, 3(2), 139–150.
- Novianti, D. E. (2022). Pemecahan Masalah Matematika dalam Konsep Etnomatematika. *Seminar Nasional Hybrid IKIP PGRI BOJONEGORO*, 24–31.
- Nuryadi, N., Marhaeni, N. H., & Soviyati, A. (2022). Developing a Realistic Learning Approach on Mobile-based Apps: An Ethnomathematics Tedhak Siten. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(1), 63–73. <https://doi.org/10.31849/utamax.v4i1.9698>
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. (2022). Metaverse : Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52–61. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>
- Panindias, A. N. (2014). Keris Magic Book Sebagai Perkenalan Keris Kepada Remaja. *ORNAMEN: Jurnal Kriya Seni*, 11(2), 165–173. <https://nticsparalaeducacion.wordpress.com/tag/magic-book/>
- Pramanta, F. D., Hasanah, U. U., & Kurniawan, M. R. (2018). Pengembangan Buku

- Cerita Interaktif Anti-korupsi Berbasis Teknologi Augmented Reality. *INTEGRITAS*, 4(1), 57–76. <https://doi.org/10.32697/integritas.v4i1.156>
- Putri, D. D. L. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (Ar) Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Materi Tata Surya Di Kelas 6* [Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/2986>
- Rahmini, R. (2021). *Pengembangan E-modul Berbasis Exe-learning dalam Pembelajaran Sejarah secara Daring melalui Aplikasi Whatsapp Siswa SMA Negeri 6 Musi Rawas*. 4(1), 1–23.
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P. N., Gurning, K., Hasibuan, f a, Chamidah, D., Karwanto, Muharlisiani, l t, Martha, K., & Subakti, H. (2022). *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rezky, M., Hidayanto, E., & Parta, I. N. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Konteks Sosial Budaya Pada Topik Geometri Jenjang SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1548–1562.
- Richardo, R. (2016). Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika. *Literasi*, 7(2), 118–125.
- Sari, A. C., & Kurniawati, N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran REACT Berseting Think Talk Write dengan Bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 141–149. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.986>
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Shoffa, S., Holisin, D. D. I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Agrapana Media. <https://books.google.co.id/books?id=vcAZEAAAQBAJ>
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Annajmi, & Akbar, Z. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*. MEGA PRESS NUSANTARA. <https://books.google.co.id/books?id=zjHbEAAAQBAJ>
- Situmorang, E. F. (2022). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Sistem Informasi Manajemen Berbasis Magicbook Augmented Reality. *FST UIN Sumatera Utara*.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. ALFABETA.
- Sulistiyani, A. P., Windasari, V., Rodiyah, I. W., & Muliawati, N. E. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Adat Joglo Tulungagung. *Media*

Pendidikan Matematika, 7(1), 22–28.

Sutarti, T. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=-RInDwAAQBAJ>

Syafa'atun, T. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Gelombang Pada Siswa Kelas XI MA Salafiyah Kajen* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG]. [https://eprints.walisongo.ac.id/15360/1/Skripsi_1708066039_TRIA SYAFAATUN.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/15360/1/Skripsi_1708066039_TRIA_SYAFAATUN.pdf)

Syahnawati, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 534–547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>

Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.

Zulkifli, A., & Rahmawati, I. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 591–600.

