

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur R.A., Mohammad T., Erik V., Zainul I., Ibnu T. 2017. *Matematika Kelas VIII SMP/MTs Semester II*.
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, dan Ibnu Taufiq Zainul Imron. 2017. *Matematika Kelas VIII SMP/MTs Kurikulum 2013*.
- Aditama, Putu Wirayudi, I Nyoman Widhi Adnyana, dan Kadek Ayu Ariningsih. 2021. "Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran." *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) 2*: 176–82.
- Afsari, Sisca, Islamiani Safitri, Siti Khadijah Harahap, dan Lia Sahena Munthe. 2021. "Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1 (3): 189–97.
<https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.117>.
- Akbar, Amin, dan Nia Noviani. 2019. "Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 2* (1): 18–25.
- Andryani, Yanuar Dwi, dan Naning Kurniawati. 2023. "Pengembangan modul pembelajaran matematika numerasi berbasis diferensiasi prisma dan limas." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9 (3): 434–45.
<https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2413>.
- Aryanti, Fauziah Lilis. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," hlm. 1-79.
- Ashari, Sri Ayu, Hermila A, dan Abdul Muis Mappalotteng. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality." *Jambura Journal of Informatics* 4 (2): 82–93.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>.

- Awaliyah, Fajri. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Alam di MTS Negeri 2 Tegal." *SKRIPSI Jurusan Manajemen-Fakultas Ekonomi UM*, 32–33.
- Bagus, Krishna Huda, Achmad Buchori, dan Aurora Nur Aini. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 6 (1): 61–69.
- Bastian, Indra Winard, Rijadh Djatu, Fatmawati, dan Dewi. 2018. "Metoda Wawancara." *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, no. October: 53–99.
- Cepi Riyana. 2012. *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Faghrudin, A A, dan H Hartono. 2022. "Kartu bangun ruang sisi datar berbasis augmented reality." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan ...* 1 (1): 10–20.
- Fahmi, Syariful, dan Dewi Astrida Noviani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung." *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education* 1 (2): 108–13. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>.
- Handika, Yogi. 2023. "Pengembangan Modul berbasis Augmented reality pada Materi Sistem Pencernaan Manusia," 1–258.
- Ikhsan, Indrawan Al, Nanang Supriadi, dan Wawan Gunawan. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 7 (2): 289. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>.
- Isrokatun, I., Upit Yulianti, dan Yeyen Nurfitriyana. 2021. "Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6 (1): 454–62.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>.

Khotimah, K, dan W S Satiti. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII." *Prosiding Seminar Nasional ... 2* (2): 50–57. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>.

Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Lisgianto, A, dan F Mulyatna. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Geometri Dimensi Tiga Berbasis Etnomatematika untuk SMK Teknik." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 7* (1): 15–28. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/5558>.

Listiawan, Tomi, Silfia Hayuningrat, dan Mohammad Khoirul Anwar. 2022. "Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang." *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 8 (2): 1–10. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3637>.

Maydiantoro, Albert. 2020. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3 (2): 185.

Nazilah, Siti, dan Fajar Saepul Ramdhan. 2021. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking." *Ikra-Ith Informatika* 5 (2): 99–107.

Ningtias, dkk. 2018. "Media Augmented Reality Berbasis Android Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP." *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa* 7 (7): 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26160>.

Nur, Muhammad Awal, Raden Wirawan, dan Ainul Inayah. 2023. "Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun" 6 (1): 30–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>.

- Nurhidayati, Siti. 2019. "Pengintegrasian Potensi Lokal Pada Mata Kuliah Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Lingkungan." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 4 (4): 0–5. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.995>.
- Oktaviana, Rasta, dan Ilmiyati Rahmy Jasril. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika." *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* 11 (2): 178–86. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122037>.
- Pebriyanti, Intan, Dewa Gede Hendra Divayana, dan Made Windu Antara Kesiman. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10 (1): 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>.
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, dan I Dewa Putu Juwana. 2022. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2 (2): 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>.
- Rabi'ah. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI."
- Riyanda, Suana. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Adobe Flash Cs6 Bagi Siswa Kelas Xi Rpl." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional* 1 (2): 1–9.
- Santi, Lilis Novia, Nuriman Nuriman, dan Kendid Mahmudi. 2022. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 'Menjelajah Angkasa Luar' Kelas Vi Sekolah

Dasar.” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31 (2): 78.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p078>.

Saputra, Hendra Nelva. 2020. “The Application of Augmented Reality in the Teaching and Learning 2 . Syarat Media Augmented Reality” 7 (2018): 92–97.

Saputri, Shelia, dan Alexander J.P. Sibarani. 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.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>.

Sari, Astrid Chandra. 2018. “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Dengan Model Pembelajaran Think Talk Write.” *Journal of Mathematics Education and Science* 1 (April): 7–13.
<https://doi.org/10.32665/james.v1iapril.11>.

Sindia Mutiara, Putri. 2021. “Pengembangan bahan ajar menggunakan model pembelajaran search solve create share pada materi spldv.” *Skripsi*, 1–127.

Sugiarto, Akhmad. 2022. “P E N G G U N a a N M E D I a a U G M E N T E D R E a L I t Y a S S E M B L R E D U U N T u K,” 1–13.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sungkono, Sugeng, Vepi Apiati, dan Satya Santika. 2022. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11 (3): 459–70. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>.

Tambunan, Melissa Ananda, dan Pargaulan Siagian. 2022. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan.” *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1 (10): 1520–33.

Tatang Aditya, Prihayuda. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII.”

Jurnal Matematika Statistika dan Komputasi 15 (1): 64–74.

Wangge, Magdalena. 2020. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah.” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1 (1): 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

Wulandari, Anggrainy. 2022. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS AUGMENTED REALITY (Mathematics Learning Media Development based on Augmented Reality).” *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, dan Komputasi SeNa-MaGeStiK 2022*, 462–266. <https://magestic.unej.ac.id/>.

Yani, Yuli. 2021. “Pengembangan Modul Kimia Dengan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Materi Ikatan Kimia.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Yayan Alpian dkk. 2019. “PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA Oleh.” 1 (1): 66–72. https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2019/01/2019.01.23_PLAN-NACIONAL-DE-CANCER_web.pdf.

Yuniar, Annisa. 2021. “Annisa Yuniar, 2021 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI IPA SIKLUS AIR DI KELAS V SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu,” no. 1: 22–38.

Zamroni, M. A, Sunismi, dan S.S Faradiba. 2021. “Pengembangan Buku Penunjang Matematika Interaktif Augmented Reality Melalui Smartphone Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii.” *Jp3* 16 (32): 59–67.