

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. and Krathwohl D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arrum, A.H. and Fuada, S. (2020). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR).
- Auliya, R.N. dan Munasiah, M. (2020). Augmented Reality Affects Students' Attitude and Conceptual Understanding in Learning 3D Geometry. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), p. 203. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.17480>.
- Bagus, Krishna Huda Buchori., Achmad Aini, Aurora Nur. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 6(1) pp. 61-69.
- Brinus, K.S.W. *et al.* (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Mosharafa. *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.
- Cahyaningtyas, A.S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), p. 20. Available at: <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>.
- Fathani, A.H. (2016). Domain Soal PISA untuk Literasi Matematika. *Jurnal EduSains*, 4(2), pp. 136–150.
- Handayani Lisna, N.N. and Muliastri, N.K.E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangkaraya*, 0, pp. 1–14. Available at: <https://prosiding.iahntp.ac.id>.
- Hudiono, B. (2000). Peran Pembelajaran Diskursus Multi Representasi Terhadap Pengembangan Kemampuan Matematika dan Daya Representasi Pada Siswa SLTP, pp. 101–110.

- Husna, N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multirepresentasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Kelancaran Prosedur Matematis Siswa Di SM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* [Preprint].
- Khoirunnisa, S. *et al.* (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 2(2), pp. 21–32. Available at: <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i2.740>.
- Khoirunnisa, S. *et al.* (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. 2(2), pp. 21–32.
- Kusumadewi, N.L.W., Gunartha, I.W. and Ariawan, P.W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, pp. 103–116. Available at: <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/>.
- Marpaung, J. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2(2), pp. 13–17. Available at: <https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302>.
- Mawaddah, S. and Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Mu'minah, I.H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, pp. 584–594. Available at: <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/654>.
- Mulawarman, M. *et al.* (2021). Keterampilan E-Counseling Bagi Konselor Pendidikan Dalam Meningkatkan Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah Pada Era Digital 5.0. *Quanta*, 5(2). Available at: <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmawan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), p. 174. Available at: <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.

- Mustaqim, I. and Nanang, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Tekno*, 29(2), p. 97. Available at: <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), p. 8. Available at: <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- Nutia, R. *et al.* (2019) Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1), pp. 27–33.
- Pangestu, A., Susanti, E. and Setyaningrum, W. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Penalaran Spasial Siswa. *Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1.
- Purnamasari, I., Handayani, D. and Formen, A. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), pp. 507–516. Available at: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>.
- Putra, H.D. *et al.* (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang. 6(2), pp. 82–90.
- Putria, H., Maula, L.H. and Uswatun, D.A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), pp. 861–872. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Rachmantika, A.R. and Wardono (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), p. 441.
- Rachmawati, F. and Purwaningrum, J.P. (2019). Model Discovery Learning Berbasis Etnomatematika pada Bangun Ruang untuk Menumbuhkan Kemampuan Literasi dan Karakter Nasionalisme pada Generasi Z 4. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), pp. 2579–7646.
- Rizal, S. and Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Kubus dan Balok Berbasis Augmented

- Reality Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), pp. 989–998.
- Rosalin, E. (2008). *Gagasan Perangsang Pembelajaran Konstektual*. Bandung: PT. Karsa Mandiri Persada.
- Sabri, I. (2019) ‘Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 untuk Revolusi Industri 4.0’, *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), pp. 342–347. Available at: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/302>.
- Salsabila, U.H. *et al.* (2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), pp. 163–173. Available at: <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Suryani, E. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep? Two-tier Test sebagai Alternatif*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Sudarsih, Rini., Sugiatno, Agung Hartoyo. (2017). Pemahaman Konseptual Matematis yang Diajarkan Menggunakan Bahan Ajar Multi Representasi di SMA. *Jurnal Khatulistiwa: Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4)
- Sungkono. (2009). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6154/>
- Utami, P. and Amidi (2022) Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bernuansa STEAM Berbasis Outdoor Learning dengan Model PBL untuk Meningkatkan Koneksi Matematis. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 5, pp. 551–558. Available at: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54690>.
- Winarso, W. and Matematika, T. (2014). Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif , Deduktif dan Induktif-Deduktif Dalam Pembelajaran Matematika’, 3(2).
- Yazid, A. (2012). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL KOOPERATIF DENGAN STRATEGI TTW (THINK- TALK- WRITE) PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG

SISI DATAR. *Journal of Primary Educational*, 1(1).

Yuliani, E.N., Zulfah, Z. and Zuhendri, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SM Negeri 1 Kuok. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), pp. 91–100. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.51>.

Yuliar, N.K.R., Sumiyati and Hanim, W. (2020). Studi Literatur Pendekatan Pembelajaran Steam Menyongsong Era Society 5.0. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, pp. 1–8.

