

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anwar, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah pada Era Society 5.0*. Makassar : CV. Tohar Media.
- Assemblr. (2020). Diambil kembali dari Assemblr Edu: <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Azhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Benard, M. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Analisa* 4, 16-23.
- Budiana, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang dengan Pendekatan Kontekstual di Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi dan Komputer*, 11-18.
- Carey, D. d. (1996). *Systematic Design Of Instruction*. Boston: Allyn And Bacon.
- Damayanti, P. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano* , 119-124.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Irma Widya.
- Dewayani, A. d. (2016). Menggunakan Pendekatan Discovery Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis pada Pokok Bahasan Kalor. . *Jurnal Pendidikan Fisika*, 183-190.
- Dewayani, A. K. (t.thn.). Menggunakan Pendekatan Discovery Untuk Meningkatkan the Development of Explorative Worksheet for Students Using Discovery. 183-190.
- Diyana, T. N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 171-182.
- Diyana, T. N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. . *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 171-182.
- Dwiranata, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Varian* , 1-5.
- Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang

Sisi Lengkung. *Journal of Innovation and Technology in Mathematics And Mathematics Educations*, 108-113.

- Febriandi, R. F., Wasidi, W. W., & Susanta, A. S. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4. doi:<https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.10612>
- Febrinungrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya. *Avatara*, 1-9.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional (KOPEN)*, 93-98.
- Harahap, A. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 20-25.
- Hasnah. (2015). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 73-77.
- Henim, & Sari. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 72.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Ina, M. R. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 334-346.
- Ina, M. R. (2021). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 334-346.
- Juwana, I. D. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *PKM. Widya Mahadi*, 98-109. doi:10.5281/zenodo.6606066
- Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue*, 63-75.
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematis Education*, 41. doi:<http://dx.doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>

- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 219-231.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Penerbit.
- Lestari, F., & Ekok, A. S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Basic Edu*, 395-405.
- Mowendu, A. L. (2019). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Matematika Di SMP Negeri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 74-88.
- Muhammad, I. (2022). Penelitian Augmented Reality dalam Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 141-155. doi:10.25273/jipm.v11i1.13818
- Nasri, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 27 Limau Asam. *INVENTA*, 301-308.
- Nihayah, A. D. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Abstrak Siswa SMA dalam Materi Geometri. *Maju*, 299-303.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, dan Tarbiyah*, 171-189.
- Prasetiawati, R. A. (2023). The Development Of Discovery Learning Assisted By Geogebra And Assemblr Edu Application To Increase Junior High School Students' Understanding Ability On Geometry. *Journal Of Innovative Mathematics Learning*, 1-12.
- Pribadi, B. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safudin, I. (2020). Pembelajaran E-Learning, Pembelajaran Ideal Masa Kini dan Masa Depan pada Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan*, 30-35.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria*, 73-84.

- Solikah, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Kreano*, 1-8.
- Suastika, K. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 58-61.
- Sugiarto, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1-13.
- Supriyanto, A. (2017). *Konsep dan penerapan media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, S. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Pada Mata Pelajaran Transformasi Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi. *Jurnal Mathematics Education Sigma*, 55-62.
- Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan Penguatan Karakter pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 92-103.

