

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa*. 2, 1–7. <https://www.researchgate.net/publication/333293321%250>
- Andayani, N. S. (2017). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi Datar dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas VIIIA Semester Genap Tahun Pelajaran 2016-2017 SMP Negeri 3 Singaraja. *Universitas Panji Sakti*, 4(1), 1–9.
- Annisa, R., Suanto, E., & Maimunah, M. (2023). Pengembangan E-Lkpd Materi Aritmetika Sosial Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2077. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.6955>
- Apriani, R., Harun, A. I., Erlina, E., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Ikatan Kimia. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(4), 305–330. <https://jurnal.usk.ac.id/JIPI/article/view/23260>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal SINASIS: Seminar Nasional Sains*, 2(1), 491–500. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5389>
- Armanda, B. P., & Putra, A. (2023). Pengaruh E-LKPD Model Problem-Based Learning Terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran Fisika Kelas X SMAS Adabiah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15022–15033. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8769>
- Badaruddin, B., & Yani, A. (2023). Analisis Penggunaan Geogebra Berbantuan Chromebook untuk Memudahkan Siswa Memahami Konsep Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(2), 351–361. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/ALWATZIKHOEBILLAH/article/view/1722>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Carolina, Y. Dela, Wates, S. M. A. N., Progo, K., & Yogyakarta, D. I. (2023). *Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native*. 8(1), 10–16.
- Devi, R., Saputri, I., Roesdiana, L., Devi, R., Saputri, I., & Roesdiana, L. (2022). Analisis Kemampuan Peserta Didik Dalam Pemahaman Konsep Matematis Aljabar Menggunakan Metode Penugasan Analysis Of The Ability Of Students In The Understanding Of Mathematical Concepts Using Algebraic

- Assignment Method. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 4(1), 903–911. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/8623>
- Dian, F. (2022). Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Liveworksheet Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Uin Raden Intan Lampung*.
- Faresta, R. A., Kosim, & Gunawan. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 1(3), 88–95.
- Feni, S. A. S., Aji, D. S., & Yasa, D. A. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Materi Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 490–496. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/652>
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Adi Wibowo, S. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *Jurnal JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 276–282. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/2657>
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Proceedings: Membangun Karakter dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SD*, 1(1), 140–149. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14918>
- Hadi, S., & Umi Kasum, M. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.630>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Herman, M., Mawarnis, E. R., Ramadhani, D., & Herman, H. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Augmented Reality Terintegrasi Nilai Keislaman pada Materi Larutan Elektrolit. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6991–7004. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3944>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hurrahma, M., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbasis Liveworksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA N 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 14–22.

- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 3(3), 290–294. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/609>
- Indriani, S., Nuryadi, Marhaeni, N. H., & Kurniati, R. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3959–3966. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3480>
- Irfansyah, J. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 1(1), 9–11. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/view/667>
- Ismail, H. S., & Zulkarnaen, R. (2023). Korelasi Antara Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kecemasan Matematis. 9(4), 1857–1862. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/6122>
- Izzah, S. M., Matematika, T., Nabhar, N., Auliya, F., & Matematika, T. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(9), 763–774. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/85>
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 401–408. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/500>
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn dan Hukum*, 14(1), 152–173. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 15. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.10.2.44>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/303>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.

- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). Evaluasi User Experience pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57729>
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 204–213. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/35691>
- NCTM, N. C. of T. of M. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics* (K. Beall (ed.); Vol. 4, Nomor 1). Key Curriculum Press. <https://spada.uns.ac.id/mod/resource/view.php?id=11423&forceview=1>
- Norhafizah, Hamida, A., Hameed, A., & Hassan, H. (2023). *Kajian Tahap Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Augmented Reality (AR) Dan Perkaitannya Dengan Program Pengajian Di Kalangan Pelajar Kelas Pengajian Malaysia*. 8(1), 72–88. <https://upikpolimas.edu.my/ojs/index.php/JTVE/article/view/481>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/tha/article/view/334>
- Oktarisma, D. (2019). Analisis model pengembangan bahan ajar (4D, ADDIE, Assure, Hannafin dan Peck). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–38.
- Pangestu, G. Y. P., Mandenni, N. M. I. M., & Rusjyanthi, N. K. D. (2017). Aplikasi Web Augmented Reality Villa. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 5(1), 29–40.
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11.
- Prayoga, D. A., Kartini, K., & Solfitri, T. (2022). Rancangan E-LKPD Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Discovery Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMPMTs. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(4), 311. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i4.17570>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/456>
- Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 303–311.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/47231>

- Rahayu, S., Aska, E., Utami, S., Ferryka, Z., Widya, U., Klaten, D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2024). Pendampingan E-LKPD Inovatif Berbasis Platform Live Worksheet Model Project Based Learning bagi Mahasiswa PGSD Unwidha. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat (JIPM)*, 02(01), 136–144. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jipm>
- Rahmah, N. R. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kontekstual Dengan Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Institut Agama Islam Negeri Palopo*.
- Rahmawati, L., & Sulisworo, D. (2021). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 7(3), 236–244. <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/1316>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 8–18. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/kreatif/article/view/3369>
- Rizki, M. (2018). Profil Pemecahan Masalah Kontekstual Matematika Oleh Siswa Kelompok Dasar. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 271–286. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/1507>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Sari, E. F. P. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Starts With a Question. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–34.
- Sari, Z. R., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2023). Pengembangan E-Lks Liveworksheet Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Masalah Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 837. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6475>
- Sarman, A. A., Suastika, I. K., & Murniasih, T. R. (2023). Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(1), 49–66. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/jtm/article/view/7412>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International*

- Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103.
<https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86.
<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/jtm/article/view/6351>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Universitas Siliwangi*, 5(1), 135–140. www.dosenpendidikan.com.
- Syafruddin, I. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3214–3227.
<https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1727>
- Taufik, A., & Ashari, L. H. (2023). Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Bagi Mahasiswa Institut Pendidikan Nusantara Global Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan ...*, 1(2), 69–74. <https://dedikasi.net/index.php/dedikasi/article/view/18>
- Tiwi, A., Bemi, W., & Harisman, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Pemecahan Masalah Matematis pada Peserta Didik Kelas VII SMP/ MTs. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, 12(3), 116–124.
- Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E – Lkpd) Berbantuan Liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt 2022*, 149–157.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Widarti. (2013). Kemampuan Koneksi Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Kemampuan Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 1–8.
- Wijayanti, I. A., & Siskawati, F. S. (2021). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, 3(3), 465–471.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/637>
- Wulansari, R. D., & Nuryadi. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 338–344.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5391>

- Yakin, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis. *Chemistry Education Review (CER)*, 53.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal Budi Darma*, 1(1), 18–21. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/abdimas/article/view/2288>

