

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, F. C., & Febrianti, T. S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menurut Polya. *Prosiding Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 1–6. <https://www.researchgate.net/publication/360186953>
- Aprileny Hutahaean, L., Siswandari, & Harini. (2019). Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age. *Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED*, 1(2018), 298–305. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38744>
- Ariyanti, M. (2017). Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(33), 3501–3507.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (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>
- Ayuni, R., Ahsyar, T. K., & Hamzah, M. L. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Think Aloud. 3(6), 737–745. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.873>
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Azizah, N. (2021). Evaluasi User Experience pada Aplikasi Internet Banking BRI terhadap Perspektif Masyarakat Suku Madura dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Bahri, M. S. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka Belajar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*.
- BSNP. (2010). Laporan BSNP Tahun 2010. *Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang. *Widya Balina*, 6(2), 325–338. <https://doi.org/10.53958/wb.v6i2.195>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
- Elvadiningsih, S., & Jazwinarti. (2021). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip PDF Profesional Untuk Materi Bangun Ruang Sisi Datar Pada Kelas VIII

- di SMPN 2 Kec. Akabiluru. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 10(4), 222–227.
- Enjang, Sulastris, I., Wati, L., & Lidiawati, L. (2023). Efektifitas Mendongeng Interaktif Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak (Studi di TK Nurul Ijtihad Kp.Cibogo Girang Plered Purwakarta). *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 6(2), 2614–4905. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i2.623>.The
- Etanastia, D., Noviyana, H., & AB, J. S. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *JURNAL E-DuMath*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.52657/je.v8i1.1640>
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Nengeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1–9.
- Gita Sonia Simbolon, & Glory Indira D. Purba. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422–439. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.1050>
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185.
- Guspatni, G. (2019). Pengenalan Dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru- Guru Sman 2 Padang Panjang. *Pelita Eksakta*, 2(2), 130.
- Hake, R. R. (1998). Interactive engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hidayat Fahrul, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Concept-Rich Instruction Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas XI SMK. *September*, 31–41.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107.
- 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.
- Mann, A., & Diaz, J. (2022). *Teenage career development in England: A Review of PISA 2022 Data*. 315.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering*,

SIBIRCON-2010, 13(2), 728–732.

- Nabila, H., Nursyahidah, F., & Prasetyowati, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Ispring Suite*. 2016, 280–287.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nielsen, J. (1992). Reliability of Severity Estimates for Usability Problems Found By Heuristic Evaluation. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 129–130. <https://doi.org/10.1145/1125021.1125117>
- Nielsen, J. (1994). Usability inspection methods. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 1994-April*, 413–414.
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 5(2), 129.
- Raharjo, P., Ananta Kusuma, W., & Sukoco, H. (2016). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1), 19–27.
- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116.
- Rizal, S., & 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), 989–998.
- Sidik, M. J., Hendriana, H., & Sariningsih, R. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Saat Menyelesaikan Soal Berpikir Kritis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 837.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suliyono, B., Pranyata, Y. I. P., & Yuwono, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 Malang. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 160–166. <https://doi.org/10.36277/deferat.v5i2.289>
- Waya, H. S., & Utara, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *I(2)*, 82–94.
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita

Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 137–144.

Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *It-Edu*, 5(1), 334–343.

