

### DAFTAR PUSTAKA

- Ablyaev, M. R., Abliakimova, A. N., & Seidametova, Z. S. (2020). Criteria of evaluating augmented reality applications. *Advanced Engineering Research*, 20(4), 414–421. <https://doi.org/10.23947/2687-1653-2020-20-4-414-421>
- Agustini, W. A., & Fitriani, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 91–96.
- Anggraini, C. C. D., Wiradharma, G., Anam, K., & Prasetyo, A. (2023). Etnomathematics Approach in The Design of Augmented Reality-Based Mobile Learning of Two-Dimensional and Three-Dimensional Shpae Material at The Elementary School Level. *International Conference on Innovation in Open and Distance Learning 2023 (2023 INNODEL)*, 4, 102–115.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Ayu, A., Nursyahidah, F., & Prayito, M. (2024). Development of Learning Media Using Ethnomathematics-Based Augmented Reality on Cube and Block Material. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 207–225. <https://doi.org/10.21580/phen.2023.13.2.17130>
- BSKAP, K. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran>
- Craig, A. B. (2013). What Is Augmented Reality? Dalam *Understanding Augmented Reality* (hlm. 1–37). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-82408-6.00001-1>
- Dahlan, J. A., & Permatasari, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika (JNPM)*, 2(1), 133–150.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=3KJKEAAAQBAJ>
- Donnelly, R., & Fitzmaurice, M. (2005). *Designing Modules for Learning*.
- Dwi Octaviani, K., Indrawatiningsih, N., & Afifah, A. (2021). Kemampuan Visualisasi Spasial Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Bangun Ruang Sisi Datar. *International Journal of Progressive Mathematics Education*, 1(1), 27–40. <https://doi.org/10.22236/ijopme.v1i1.6583>
- Effendi, D. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*. 125–129.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (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), 108–113. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Hayati, L., & Salsabila, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. 5(4), 260–266. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5642>
- Indrayany, E. S., & Lestari, F. (2019). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Geometri dan Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Ditinjau dari Teori Van Hiele. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(2), 109–123. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i2.13729>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Zahara, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.8186852>
- Jannah, A. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 55–65.
- Kauchak, D. P., & Eggen, P. D. (2012). *Learning and Teaching: Research-Based Methods* (6th ed). Pearson.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *Health Education*, 4.
- Latif, N. (2022). Upaya Meningkatkan Literasi Matematika Siswa Melalui LKPD Etnomatematika Berbasis PBL. *Journal of Indonesian Teachers for Social Science and Humanities*, 1(2), 1–11.
- Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98–109. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1877>
- Mardian, Z., Defit, S., & Sumijan, S. (2023). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 30–44. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.19361>
- Molenda, M. (2003). In Search of Elusive ADDIE. *Performance Improvement*, 34–37.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 175–183.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object Review Instrument. *E-Learning Research and Assessment Network (eLera)-Portal for Online Objects in Learning (POOL)[Internet]*.

- Ozdilek, Z., & Robeck, E. (2009). Operational Priorities of Instructional Designers Analyzed within The Steps of The ADDIE Instructional Design Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2046–2050.
- Özerem, A. (2012). Misconceptions In Geometry and Suggested Solutions for Seventh Grade Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 55, 720–729. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.557>
- Pujiastuti, H., Utami, R. R., & Haryadi, R. (2020). The Development of Interactive Mathematics Learning Media Based on Local Wisdom and 21st Century Skills: Social Arithmetic Concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3), 032019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032019>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25.
- Putra, C. A., & Fitriyanto, M. N. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Teknologi Informasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(4), 256–270.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Edisi Pertama). CV Saba Jaya Publisher.
- Rafiko, M. R., Sunardi, D., & Hidayah, A. K. (2022). *Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Marker AR. 1*.
- Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik Penyusunan Modul*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>.
- Rahman, A. A., Amry, Z., Surya, E., & Harahap, B. H. (2024). Pengaruh Kecerdasan Visual dan Kreatifitas Terhadap Kemampuan HOTS siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*.
- Rahmawati, L., & Hidayah, I. (2021). Pembelajaran Bernuansa Etnomatematika Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 3(1).
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk SMP. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7486>
- Richardo, R. (2017). Peran Etnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 118. [https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(2\).118-125](https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7(2).118-125)
- Rifa'atul Mahmudah, Musabihatul Kudsiah, Zulfikar Ahmadi, & Rohini, R. (2023). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal*



- of Science Education and Technology*, 2(2), 67–76. <https://doi.org/10.54373/ijset.v2i2.206>
- Rusani, I., & Anwar, Z. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Konstektual Pada Materi Bangun Ruang*.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (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>
- Saumi, F., Muliani, F., & Amalia, R. (2022). Pengembangan e-Modul Berbasis Augmented Reality Dengan Model Guided Discovery Learning Pada Materi Vektor. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3850. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6066>
- Seknum, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. *Jurnal Biology Science & Education*, 2(2), 120–128.
- Setemen, K. (2018). Pengembangan dan Pengujian Validitas Butri Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Sipahutar, W., & Reffina, R. (2023). Etnomatematika: Pengenalan Bangun Ruang Melalui Konteks Museum Negeri Sumatera Utara. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1604. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.7054>
- Sitinjak, N. M., Pratama, E., & Tambunan, J. W. (2023). *Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Dengan Menggunakan Marker Based Tracking Berbasis Android*. 4.
- Syahputra, E. (2018). *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. 1276–1283.
- Syahrir, S., & Susilawati, S. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(2), 162. <https://doi.org/10.58258/jime.v1i2.235>
- Sylvia, F., Ramdhan, B., & Windyariani, S. (2020). Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi: (The Effectiveness of Augmented Reality Towards Students' Higher Order Thinking Skills in Biology Subject). *BIODIK*, 7(2), 131–142. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.13034>
- Terziev, V., Georgiev, M., Bankov, S., & Ivanov, I. (2021). Bulgarian Prosecutor's Office – Protection Activities to the Prosecutor General. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3840256>
- Turmuzi, M., Sudiarta, I. G. P., & Suharta, I. G. P. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 397–413. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1183>
- Warsita, B. (2017). *Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21*. 5(2), 77–90.
- Welty, G. (2007). The “Design” Phase of the ADDIE Model. *Journal of GXP Compliance*, 11(4), 40–48.

Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>

