

DAFTAR PUSTAKA

- Ablyaev, M. R., A. N. Abliakimova, and Z. S. Seidametova. 2020. "Criteria of Evaluating Augmented Reality Applications." *Advanced Engineering Research* 20(4):414–21. doi: 10.23947/2687-1653-2020-20-4-414-421.
- Alvendri, Dio, Yasdinul Huda, and Resmi Darni. 2023. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android." *Journal on Education* 5(4):11062–76. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2031>.
- Amelia, Sila, Agus Wedi, and Arafah Husna. 2022. "Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1):62–71. doi: 10.17977/um038v5i12022p062.
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d." *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9(4):443–438.
- Arif, Dimas Sofri Fikri, Djoko Purnomo, and Sutrisno Sutrisno. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4(2):89. doi: 10.30998/jkpm.v4i2.3673.
- Ayuningrum, Lamanda, Arie Purwa Kusuma, and Nurina Kurniasari Rahmawati. 2019. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemahaman Belajar Serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 5(1):135–42.
- Azriel Ginting, Asher. 2021. "Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android." *Jurnal Comasie*.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi:

10.21070/halaqa.v3i1.2124.

- Candiasa, I. Made. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN Dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chairunisa, Eva Dina, and Ahmad Zamhari. 2022. "Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 11(1):84–96.
- Dewi, Dewi, Nuriana Rachmani, and Adi Satrio Ardiansyah. 2022. *Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika*. Penerbit Lakeisha.
- Ekawati, Tia. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Statistika Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs." UIN Raden Intan Lampung.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Taqdir* 11(1):85–99.
- Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, and Usep Setiawan. 2022. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3(2):81–87.
- Febriana, Rina, Ayu Kurniasih, Evitri Setyaningsih, and Oktaviana Putri Maharani. 2020. "Eksplorasi Etnomatematika Pada Tugu Jogja." *Pedagogy* 7(1):39–48.
- Febriyanti, Dyara Atmy, and Siti Qurratul Ain. 2021. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3):1409–17. doi: 10.31004/basicedu.v5i3.933.
- Fitriyani, Fitriyani, Nursyeli Nursyeli, and Puspitasari Nitta. 2021. "Studi Etnomatematika Pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1(2):327–38.
- Gazali, Rahmita Yuliana. 2016. *Pembelajaran Matematika Yang Bermakna*. Vol. 2.
- Hafizah, Syarifah. 2020. "Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika." *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro* 8(2):225–40. doi: 10.24127/jpf.v8i2.2656.
- Hanifah Salsabila, Unik, Munaya Ulil Ilmi, Siti Aisyah, and Rio Saputra. 2020. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di

- Era Disrupsi.” *Journal on Education* 03(01):104–12.
- Haran, Agustina, Agung Hartoyo, and Silvia Sayu. 2018. “Etnomatematika Dalam Merangkai Manik Masyarakat Dayak Kayaan Kapuas Hulu.”
- Heldanita, Heldanita. 2018. “Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3(1):53–64.
- Icni, Icni, Santry Nova, and Putra Aan. 2022. “Eksplorasi Etnomatematika Pada Cerita Rakyat.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):67–76.
- Iswanto, Yun. 2016. “Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Memperkuat Teknologi.” *Institusi Pendidikan Tinggi Di Era Digital: Pemikiran, Permodelan Dan Praktek Baik* 7–24.
- Kurino, Yeni Dwi. 2017. “Penerapan Realistic Mathematic Education Dalam Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Volume Bangun Ruang Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 3(2):37–47.
- Lee, Lee, W. William, and Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. John Wiley & Sons.
- Mardian, Zurni, Sarjon Defit, and Sumijan. 2023. “Implementasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimensi Tiga.” *Jambura Journal of Informatics* 5(1):30–44. doi: 10.37905/jji.v5i1.19361.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Modul Kuliah Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- MUnawar, Zen, Yudi Herdiana, Yaya Suharya, and Novianti Indah Putri. 2021. “Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi* 8(1):160–75.
- Mustaqim, Ivan, Irwansyah Azhar, and Anggi Srimurdianti. 2018. “Aplikasi Media Pembelajaran Biologi Sistem Saraf Pusat Menggunakan Augmented Reality.” *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)* 4(1).
- Nistrina, Khilda. 2021. *Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran*. Vol. 03.
- Nurfadilah, Nurfadilah, Parida Parida, and Ekasatya Aldila Afriansyah. 2022. “Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended.”

Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME) 4(1):14–29.

Nursila, Risa, Sri Nurlailah Saputri, and Zulkarnain. 2023. “Eksplorasi Etnomatematika Materi Geometri Pada Motif Kain Songket Melayu Pontianak.” *Al-‘Adad: Jurnal Tadris Matematika* 2(1):41–50.

Pangestu, Aji, Eka Susanti, and Wahyu Setyaningrum. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Penalaran Spasial Siswa.” *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika* 1:205–10. doi: 10.21831/pspmm.v1i0.39.

Puspitasari, Heppy. 2018. “Standar Proses Pembelajaran Sebagai Sistem Penjaminan Mutu Internal Di Sekolah.” *Muslim Heritage* 2(2):339–68.

Putri, Ni Putu Dila Mahesta. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Augmented Reality Berorientasi Pada Bangunan Adat Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematika Siswa.” Universitas Pendidikan Ganesha.

Rahmawati, Rahmawati, Desi Desi, Sri Wahyuni, and Yushardi Yushardi. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6(4):326–32.

Riyani, Rizki, Zamzaili Zamzaili, and Saleh Haji. 2022. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMP Berbasis Etnomatematika Benteng Marlborough Bengkulu.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(6):2536–42.

Sahida, Fatki, Yusmedi Nurfaizal, and Retno Waluyo. 2020. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Protozoa.” *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)* 2(02):99–106. doi: 10.35970/jinita.v2i2.291.

Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.

Sari, Indah Purnama, Ismail Hanif Batubara, Al Hamidy Hazidar, and Mhd Basri. 2022. “Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1(4):209–15. doi: 10.56211/helloworld.v1i4.142.

- Suciliyana, Yolinda, and La Ode Abdul Rahman. 2020. "Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah." *Jurnal Surya Muda* 2(1):39–53.
- Sugiyono, Dr. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultan, Universitas, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, and Jakarta Km. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21" *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3(1):43–53.
- Sunarti, Sri. 2022. "Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba." *Jurnal Perspektif* 15(1):96–105. doi: <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>.
- Suryapermana, Nana. 2017. "Manajemen Perencanaan Pembelajaran." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 3(02):183–93. doi: 10.32678/tarbawi.v3i02.1788.
- Widiantari, Wiantari, Ni Kadek Kasi, I. Nengah Suparta, and Sariyasa Sariyasa. 2022. "Meningkatkan Literasi Numerasi Dan Pendidikan Karakter Dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika Di Era Pandemi COVID-19." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 10(2):331–43.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78.
- Zain, Fika Noor Fikriyati. 2014. "Rancang Bangun Game Edukasi Model Guessing Game Dalam Materi Perangkat Keras Komputer Untuk Siswa SMK." Universitas Pendidikan Indonesia.