

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., dan S. A. Muhidin. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ablyayev, 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.
- Aditama, P. W., Adnyana, N.W., & Ariningsih, K. A. (2023). *Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran*.
- Akbar Rosyadi, Mf., & Dwi Agustin, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 140-149).
- Aprelia, Baedowi, dkk. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 7, Nomor 3 (hlm. 237-244).
- Asmuki, Aziz, dkk. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al Murabbi*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 1-19).
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, Volume 6, Nomor 4 (hlm. 355-385).
- Bariroh, S., & Syamsudin, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 112-118).
- Barokati, N., Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer. *Jurnal Sistem Informasi*, Volume 4, Nomor 5 (hlm. 352-359).
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 20-37).
- 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*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 108-113).
- Febriyanti, Dyara Atmy, and Siti Qurratul Ain. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basucedu*, Volume 5, Nomor 3 (hlm. 1409-17).

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, Volume 17, Nomor 1 (hlm. 66-79).
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, Volume 3, Nomor 2 (hlm 112-126).
- Hidayat, M., & Bangkalan, M. (2015). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar, Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas IX IPS di Man Bangkalan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 103-114).
- Huda, K., Buchori, A., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 61-69).
- Jumrawarsi. (2020). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, Volume 2, Nomor 3 (hlm 50–54).
- Jupri, A. (2023). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. (hlm 303-314).
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, Volume 3, Nomor 1 (hlm 41-80).
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika: Suatu Kajian Pustaka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 1-20).
- Mardapi, D. 2008. Teknik Penyusuna Instrumen Tes dan Nontes. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 117-123).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 95-105).
- Miftah, M. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 1, Nomor 4 (hlm. 412-420).

- Muhammad, I., Marchy, F., dkk. (2022). Analisis Bibliometrik: Penelitian Augmented Reality Dalam Pendidikan Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, Volume 11, Nomor 1 (hlm 141-155).
- Nesbit, J., Belfer, K., & Vargo, J. (n.d.). A Convergent Participation Model for Evaluation of Learning Objects. *Canadian Journal of Learning and Technology*, Volume 28, Nomor 3 (hlm 1-16).
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, Volume 3, Nomor 1 (hlm 1-5).
- Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37, Nomor 1 (hlm 27-33).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 171-187).
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 39-49).
- Octavyanti, L., Wulandari, A.A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 8, Nomor 1 (hlm 66-74).
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 86-100).
- Pahriji, I. A. (2021). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi. *Jurnal Citra Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 380-387).
- Rahmah, M. L. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Pendidikan Matematika untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik.
- Rindaningsih, I., Hastuti, W. D., & Findawati, Y. (2019). Desain Lingkungan Belajar yang Menyenangkan Berbasis Flipped Classroom di Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 41-47).
- Saifudin, I. (2020). Pembelajaran E-Learning, Pembelajaran Ideal Masa Kini Dan Masa Depan Pada Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 30-35).
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa PGSD UAD. *Jurnal JPSD*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 52-61).

- Sulianto, J. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pythagoras*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 14-25).
- Sumiyanti., Amriani, N., & Setiani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 43-53).
- Uri, D. (2014). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa SD/MI. *Al-Bidayah*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 39-58).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 23–27).
- Yanti, S. E., Holila, A., & Nasution, D. P. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Journal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Volume 3, Nomor 4 (hlm. 370-377).
- Yuliani, A. (2017). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Volume 2, Nomor 2 (hlm. 69-77).

