

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y., & Solihah, A. (2021). Mengembangkan Konsep Bangun Ruang dengan Teori Belajar Bruner Pada Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 188–195.
- Affriyenni, Y., Swalaganata, G., Mustikasari, V. R., & Fitriyah, I. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika pada Materi Optik Geometri berbasis Augmented Reality dengan Unity dan Vuforia. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 160–174. <https://doi.org/10.31331/jipva.v4i2.1301>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Ratminingsih, N. M., & Mertayasa, I. N. E. (2021, December 6). *Augmented Reality Applied in Subak Museum: Preserving Local Wisdom Subak Concept*. <https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2021.2313598>
- AlNajdi, S. M. (2022). The effectiveness of using augmented reality (AR) to enhance student performance: using quick response (QR) codes in student textbooks in the Saudi education system. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 1105–1124. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10100-4>
- Atmaja, N. J. D. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D TATA SURYA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN ANDROID* (Vol. 17).
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675–680. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Fatimatuzzahro, Masyhud, M. S., & Alfarisi, Ri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis Augmented Reality pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 7–29. www.jurnal.unej.ac.id

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 2614–7947.
- Marzi, M. A. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 2(3), 140–145.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2021). Learning Object Review Instrument (LORI)-User Manual Version 2.0. URL: https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI_Fecha_Última_Consulta, 29.
- Nurazka, R. A., Fitriyani, N. S., & Widjayatri, Rr. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Nurhadi. (2020). TRANSFORMASI TEORI KOGNITIVISME DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 16–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (A. Hasyimi, Ed.). Gerbang Media.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *JURNAL INTEGRASI*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>

- 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*, 2(2), 24–31.
- Rumiati. (2019). *Bangun Ruang* (Sumadi, Ed.). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Siregar, L. H., Ernawita, & Putri, W. P. (2021). PERANCANGAN MEDIA BERBASIS 3 DIMENSI MENGGUNAKAN BLENDER 3D DI SMK SWASTA TERUNA. *Jurnal Vinertek*, 1(2), 5–10.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). MARTIAL ART AUGMENTED REALITY BOOK (ARBOOK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BELADIRI NUSANTARA PENCAK SILAT. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i1.983>
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., Gede, D., & Divayana, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, B., & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *PALAPA*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus - Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 227–234.
- Suparmin, Nuraini, S., & Kurniawati. (2017). *Matematika untuk SD/MI Kelas VI* (K. B. Pramono, Ed.). CV Mediatama.

- Tabun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Suprapmanto, J., Meisarah, F., Nuruddaroini, M. A. S., Renaldi, R., Sesrita, A., Julyanti, E., & Akbar, A. (2022). *Teori Pembelajaran* (A. Zaki, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Triyono, A., & Najib Dwi Satria, M. (2021). APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 39–53. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216–222. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178>
- Umri, B. K., Astuti, I. A., & Sholihan, A. C. (2023). EVALUASI AUGMENTED REALITY BANGUN RUANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN*, 5(1), 2715–3088.
- Unaenah, E., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Handayani, S. S., Putri, A. A., Suherdi, D. A., & Faziah, S. N. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG KELAS VI SD. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 99–116. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.