

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Agustina, Haryono dkk. 2015. Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Analisis Dan Prestasi Belajar Pada Materi Kelarutan Dan hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Gondangrejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Program Studi Pendidikan Kimia, Vol. 4 No. 2 Tahun 2015, ISSN 2337-9995
- Al-Ayyubi, II, Nudin, E, Bernard, M. 2018. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA : *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 1(3). DOI : <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p355-360>
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2008. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Amir, M. Taufiq. (2009). Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Anggraena, Y, et al. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
- Arianta, IGN, Warpala, IWS, Sudarma, IK. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Informatika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 13(2), 55-67. DOI : 10.23887/jurnal_tp.v14i1.3029
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dewi, Y.R, Parwati, N.N, Sudarma, I.K. Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan Masalah dan Jenis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 14(1), 80-91. DOI : 10.23887/jurnal_tp.v14i1.3072
- Dicoding.com. 2020. Augmented Reality dan Unity. Diakses tanggal 31 Desember 2020.
- Dwipayana, Putu Agus Putra. 2023. Pengembangan E-modul Pembelajaran IPA Berbantuan Mind Mapping Terintegrasi Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha. Undiksha Institutional Repository System - Undiksha Repository
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Gafur, A. (2009). Teknologi Pembelajaran : Konsep Dan Aplikasinya untuk Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, 6(1), 1– 13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/civics.v6i1.5674>
- Hidayat, W & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP melalui Pembelajaran Open Ended.

- Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. 2(1). 109-118.
<https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>
- Ilafi, Mela Mahardika. 2022. Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas Vii Smp/Mts. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Irawadi, I.K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK TI Bali Global Singaraja. Tesis. Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ismayani, Ani. 2018. Cara Mudah Membuat Aplikasi Berbasis Android dengan Thinkable. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Jamaris, M. (2006). Perkembangan dan Pengembangan Anak. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Juniartina, P. P. 2017. Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu dengan Model Group Investigasi Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, Vol.11, No 2.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/12589>
- Kautsari, M., Hairida, H., Masriani, M., Rasmawan, R., & Ulfah, M. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Materi Zat Adiktif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8116–8130.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3850>
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 308. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>
- Mahmud. M (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Berbasis Augmented Reality (AR) : *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*. 5(2), 154 -166.
<https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i2.3818>
- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *Int. J. Sci. Technol. Res*, 8(9), 1140-1143.
- Matsun, Sari, IN., Boisandi. (2020). Pengembangan Buku Ajar Fisika Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat: *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*.7(2), 162-172. <http://dx.doi.org/10.36706/jipf.v7i2.12473>
- Mulianti, S., Susanta, A., Haji, S., & Bengkulu, U. (2023). *Pengaruh Pendekatan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Augmented Reality (AR) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di SMK*. 4(2), 930–939.
- Mulyasa. 2014. Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 Bandung: Remaja Rosdakarya. hal. 145.
- Narendrati, N. (2017). Komparasi pembelajaran statistika melalui pendekatan CTL dan problem posing ditinjau dari prestasi belajar dan minat belajar matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 67–77.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.12723>
- Nastiti, R.I., Purwaningsih, W.I., & Darmono, P.B. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Matematika Realistik Guna Menstimulasi Berpikir Kreatif pada

- SiswaSMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. 4(2). 1-12.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jipm>
- Ningsih, Wintari. 2023. Pengembangan E-Modul Ekosistem Berorientasi Lingkungan Sekitar Berbasis Problem-Based Learning untuk Memberdayakan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Ekosistem. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Pangestu, A., Eka, S., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Penalaran Spasial Siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Hima Matematika: UNY. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.39>
- Pratiwi, Ratna. (2021) *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Terintegrasi Augmented Reality Pada Materi Sistem Imun Manusia*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta
- Purnomo, H., Santosa, B., & Tentama, F. (2019). Implementation of Problem Based Learning and Group Investigation (PBL Go-In) to Improve Vocational Students' Competence. *Journal Of Vocational Education Studies (Joves)*. 2(1). 47-54. <https://doi.org/10.12928/joves.v2i1.750>
- Putri, N. P. D. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Augmented Reality Berorientasi Pada Bangunan Adat Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematika Siswa. <https://repo.undiksha.ac.id/11835/>
- Rahmawati, D., Fitrianna, A.Y. , Afrilianto, M. (2022). *Penerapan Model Pbl Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Himpunan*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 5(6). 1725 - 1734. DOI 10.22460/jpmi.v5i6.1725-1734
- Rajiani, I., & Ismail, N. (2019). Management innovation in balancing technology innovation to harness universities performance in the era of community 4.0. *Polish Journal of Management Studies*, 19.
- Raudhatul. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk hidup. *Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5188/>
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimiaberbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. 4(1). 51-58. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13709>
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Jakarta*: Raja Grafindo. hal.243
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers cet 5, hal. 229.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan: Membantu Mengatasi Kesulitan Guru Memberikan Tujuan Belajar Yang Bermutu*. Bandung: Alfabeta. hal. 62.
- Saidin, N. F., Halim, N. D. A., & Yahaya, N. (2015). A review of research on augmented reality in education: Advantages and applications. *International Education Studies*, 8(13), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello*

- World Jurnal Ilmu Komputer, 1(4), 209–215.
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- 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>
- Silvi, F., Witarsa, R., & Ananda, R. (2020). Kajian Matematika dengan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar Literatur tentang Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3360–3368.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/851%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/851>
- Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Suprijono, Agus. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, hal 46
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Jakarta : Kencana. hal. 91.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara. hal. 90
- Turban, E. 2012. Electronic Commerce 2012: A Managerial and Social Network Perspective. London: Pearson Education.
- Wicaksono, D. & Suradika, A. (2022). Desain Pembelajaran Berbasis Teori Konektivisme: Kertas Kerja Evaluasi Kurikulum Di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*. 2(1). 22-30
- Widyanti, Reni. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Augmented Reality Terintegrasi STEM untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Tesis. Universitas Lampung. Digital Library (unila.ac.id)
- Wijaya, dkk. (2016). “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving”. Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP 1) Universitas Muhammadiyah Surakarta 210-215
- Wina Sanjaya. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winarso, W. (2014). Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif, Deduktif Dan Induktif-Deduktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.58>
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1 (3), 445-452.
- Yulistiyarini, H., & Mahmudi, A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Geometri Ruang SMP dengan Memanfaatkan Alat Peraga Manipulatif dan Lingkungan Developing Instructional Materials in Space Geometry for Junior High School Using Manipulative Visual Aids and Environment.

- Phytagoras : Jurnal Pendidikan Matematika, 10(2), 155–167.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras>
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” Dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*. 7(2), 120–133.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21 [STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Learning to Empower 21st Century Skills]. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.
- Zakky. (2018). Pengertian Strategi Pembelajaran Secara Umum dan Menurut Para Ahli. Tersedia pada laman web: <https://www.zonareferensi.com/pengertianstrategi-pembelajaran/>.

