

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/Um038v5i12022p062>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4), 443–438.
- Ayuditiasni Dewi, N., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.995>
- Ayuningrum, L., Kusuma, A. P., & Rahmawati, N. K. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemahaman Belajar Serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5(1), 135–142.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Itean Dan Bigsteps*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84–96.
- Ekawati, T. (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, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Faujiah, N., Nanda Septiani, S., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febriana, R., Kurniasih, A., Setyaningsih, E., & Maharani, O. P. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Tugu Jogja. *Pedagogy*, 7(1), 39–48.
- Fitriyani, F., Nursyeli, N., & Nitta, P. (2021). Studi Etnomatematika Pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 327–338.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 2, Issue 3).

- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jpf: Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 8(2), 225–240. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hanifah Salsabila, U., Ulil Ilmi, M., Aisyah, S., & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi. *Journal On Education*, 03(01), 104–112.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.
- Icni, I., Nova, S., & Aan, P. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76.
- Iswanto, Y. (2016). Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Memperkuat Teknologi. *Institusi Pendidikan Tinggi Di Era Digital: Pemikiran, Permodelan Dan Praktek Baik*, 7–24.
- Kurino, Y. D. (2017). Penerapan Realistic Mathematic Education Dalammeningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Padamateri Volume Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 37–47.
- Lee, L., William, W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. John Wiley & Sons.
- Mardian, Z., Defit, S., & Sumijan. (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>
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul Kuliah Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 8(1), 160–175.
- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 4(1), 427–433. <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i1.2941>
- Mustaqim, I., Azhar, I., & Srimurdianti, A. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Biologi Sistem Saraf Pusat Menggunakan Augmented Reality. *Jepin (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 4(1).
- Nurfadilah, N., Parida, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education (Jarme)*, 4(1), 14–29.
- Nursila, R., Saputri, S. N., & Zulkarnain. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Materi Geometri Pada Motif Kain Songket Melayu Pontianak. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 41–50.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Penalaran Spasial Siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika, 1*, 205–210. <https://doi.org/10.21831/Pspmm.V1i0.39>
- Puspitasari, H. (2018). Standar Proses Pembelajaran Sebagai Sistem Penjaminan Mutu Internal Di Sekolah. *Muslim Heritage, 2*(2), 339–368.
- 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*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rahmawati, R., Desi, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 6*(4), 326–332.
- Riyani, R., Zamzaili, Z., & Haji, S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Smp Berbasis Etnomatematika Benteng Marlborough Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), 4*(6), 2536–2542.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- 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>
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda, 2*(1), 39–53.
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen Perencanaan Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 3*(02), 183–193. <https://doi.org/10.32678/Tarbawi.V3i02.1788>
- Widiantari, N. K. K., Suparta, I. N., & Sariyasa, S. (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. <https://doi.org/10.25273/jipm.V10i2.10218>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19*(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>
- Zain, F. N. F. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi Model Guessing Game Dalam Materi Perangkat Keras Komputer Untuk Siswa Smk*. Universitas Pendidikan Indonesia.