

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *4*(1), 35–43.
- Aina, M., Ahmad, A., & Lana, R. (2024). Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran. *7*, 13734–13741.
- Amanda, F., Nisa, S., Suriani, A., Jl, A., Hamka, P., Bar, A. T., Utara, K. P., Padang, K., & Barat, S. (2024). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Berbagai Faktor Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *3*(2), 282–293. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2652>
- Amelia, P. B., & Anugrahana, A. (2024). Studi Pustaka Kemampuan Menganalisis pada Pembelajaran Geometri dengan Menerapkan Teori Van Hiele terhadap Peserta Didik Kelas V SD. *3*(1). <https://doi.org/10.58540/jipsi.v3i1.565>
- Ananda, C., Zalaf, Y. A., Sari, S. G., & Hatta, U. B. (2025). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Siswa Disekolah Dasar. *9*(1), 60–64.
- Ananda, D., Barus, B., Nurul, P., Munisa, A., Anthony, P., & Nadeak, C. (2024). Mengajarkan Konsep Dasar Geometri di SD : Langkah Awal Menuju Pemahaman Matematika. *1*(2), 764–769. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4428>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahril, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, *6*(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Apriliya, W., Ramadhana, O. V. A., Hidayah, N., & Zuliana, E. (2024). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Menemukan Konsep Rumus Volume Kubus Dan Balok Di Kelas IV SD N Purwokerto. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(04), 234–248. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4910>
- Arief, O. M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *5*(8), 13–28. <http://dx.doi.org/10.58791/tadrs.v5i1.192>
- Bagus, A., Dyah, P., Firman, A., Siswanto, D. H., Studi, P., Pendidikan, M., Dahlan,

- U. A., & Matematika, G. (2025). Pandangan Guru Sd Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar. *4*(2024), 58–65. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11153>
- Bahtiar, R. S. (2022). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 1–10. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i1.1133>
- Bata, J., & Sangi, S. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 2983–2994.
- Candiasa, I. M., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web. *8*(1), 54–68. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3127
- Dewi Fitriani, Muhammad khidayatullah irfan, F. W. (2025). Augmented Reality Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Di Sekolah Dasar: Analisis Berdasarkan Studi Literatur. 1–9. <https://doi.org/10.58290/snej.v3i1.356>
- Elvi Mailani, D. I. S. (2024). Konsep Geometri Dalam Kearifan Lokal Berastagi. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, *5*(September), 85–93.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahrin, K. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ikatan Alumni Pgsd Unars*, *15*(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Fatmawati, P. Y., Karisman, A., Tinggi, S., Multimedia, T., & Abditama, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses. *6*(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif : Perspektif Teoritis dan Praktis. *11*(2), 152–159. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>
- Fernanda, M. A., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, *4*(5).
- Firmansyah, D. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, *3*, 34–44.

- Fita Endah Pratiwi, Afriatun Afriatun, & Anggun Badu Kusuma. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi TaRL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>
- Fitriyani, H., & Putri, A. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Geometri Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *1*, 1–8.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hardiyansyah. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII di SMP Unggulan Darul Anwar Banyuwangi*. 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.31537/jpeka.v3i1.2249>
- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi : Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. 6(November), 9040–9050.
- Hasani, I., & Kurniawati, H. (2024). Membangun Lingkungan yang Mendukung Pertumbuhan dan Pembelajaran: Studi Kasus Sekolah Ramah Anak di SDIT AR-Rahmaniyah Depok. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 257–274. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.4007>
- I Nym. Armada, I. M. T., & I Wyn. Sudiana. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (Mea) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd Gugus V Kecamatan Sukasada. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.810>
- IG Margunayasa, IMC Wibawa, LSSW Jayanti, N. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality. *Eproceeding.Undiksha.Ac.Id*.
- Indahsari, L. (n.d.). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning : A Comprehensive Journal Article. 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Informasi, J. S., & Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media. 03.
- Irawan, L., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realty pada Materi Struktur Tumbuhan Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 971–978. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.890>

- Kusumadewi, gunartha, A. (2022). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Media Komik Matematika Digital. -9, 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di SMA. 6(3), 556–563.
- Lubis, R., Nabila, P., Nasution, N. I., Azzahra, L., Hasraful, & Andina, F. (2024). *Evolusi remaja usia 17–19 tahun: Analisis pertumbuhan dan perkembangannya*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(3), 7899–7906.
- Lusyana, E., & Lestari, T. K. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Smk Menggunakan Teori Van Hiele. CV. Azka Pustaka.
- Mariantini, L., Wibawa, I. M. C., & Suarjana, I. M. (2022). Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. 10(3), 550–558. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.49510>
- Masuku, M., Kailu, A. S., Adam, A., Limatahu, K., Babussalam, S., Utara, S. M., Ternate, I., & Utara, M. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Memperbaiki Prestasi Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Kepulauan Sula. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 921–929. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11353517>
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263. <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). *Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Muluki, A., & Bundu, P. (2020). Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mi Radhiatul Adawiyah. 4(1), 86–96. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23335>
- Munthe, M., Simanjuntak, E. B., Free, I., & Manurung, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Antariksa Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas V SDN 106831 Bakaran Batu T . *A 2024 / 2025 Faktor-faktor*. 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23520>
- Nailu, I. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. 6(1), 90–101. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18680>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media

Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>

- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurjanah, E., Al Hadiq, M. F., & Ruslana, E. T. (2025). Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbasis Etnomatematika Memperkuat Fondasi Pemahaman Konsep Matematika. *Didactical Mathematics*, 7(1), 32–44. <https://doi.org/10.31949/dm.v7i1.11535>
- Nurrita, T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Ossy, D. E. W., Bahri, B., Informatika, J., Dwi, O., Wulansari, E., & Bahri, B. (2013). Penerapan teknologi augmented reality pada media pembelajaran 1. 13(1). <https://doi.org/10.30873/ji.v13i2.346>
- Palakka, K., & Bone, K. (2025). *Pengaruh strategi pembelajaran*. 11.
- Pendidikan, J., Digital, P., Belajar, T., Jean, K., Tahap, P., Konkret, O., Kelas, S., Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media*. 5(1).
- Perdana, G. R., Antara, P. A., Ayu, G., & Sukma, P. (2022). *Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif IPA Siswa Kelas V SD*. 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49724>
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). *Media pembelajaran augmented reality berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., & Fitasari, F. (2024). Efektivitas penggunaan media benda kongkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–50.
- Purnamasari, I., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3).

<https://doi.org/10.26418/jppk.v1i3.53600>

- Putra, D., Pratama, A., Sakti, N. C., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping pada Era Pembelajaran Jarak Jauh. *I4(1)*.
- Putra, R. P., & Surakarta, U. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *5(1)*, 18–26.
- Rahayu, S. R. I. (2023). *Pengembangan e-modul pembelajaran pada Tema 6 materi masalah sosial berbantuan Canva Design pada kelas V di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Rahmadiani, A., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2024). Learning Obstacle pada Materi Volume Bangun Ruang Limas Segitiga Siswa Kelas V. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5(1)*, 1–11.
- Putri Nabila, Nasution, N. I., Azzahra, L., Hasraful, & Andina, F. (2024). *Judul artikel*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7(3)*, 7899–7906.
- Ridlwaniyyah, N. (2024). Pemanfaatan Augmented Pembelajaran Matematika Reality Sebagai Media. *7*, 354–358.
- Ruhmana, R. T., Rulviana, V., & Retno, R. S. (2024). Penggunaan Media Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *5*, 74–82.
- Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenai Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. 153–162.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran.
- Sari, S. G., Jusr, I. R., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *12(1)*, 14–27.
- Soenarjo, R. J. (2010). *Matematika untuk SD kelas V*. Pusat Perbukuan.
- Somadayo, S., Jamil, M., Karim, K. H., Guru, P., Dasar, S., & Khairun, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Augmented Reality. *5(1)*, 562–569. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.733>
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen*

Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. 8(2), 150–158.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24934>

- Sudianto, S., & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>
- Sugiyono, & Susanto, A. (2015). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Alfabeta*, 22Sugiyono(2), 124.
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 129–136. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.64312>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, November*, 289–302.
- Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia. (2017). Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 203–216.
- Sutomo, T. (n.d.). Pengembangan instrumen penilaian sikap sosial pada pembelajaran tematik sub tema aku anak mandiri kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., Husnita, L., & Siswa, P. (2024). Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman. 7, 8096–8102.
- Verdiatmoko, A. C., & Pinandita, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Bangun Ruang Di Sd Negeri 1 Purbalingga Wetan. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 7(1), 91–100.
- Wahyuningtyas, & Dyah Tri. (n.d.). *Modul Bangun Datar dan Bangun Ruang*.
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Putu, N., Ratna, S., Wayan, N., & Widiastini, E. (2021). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Project Based Learning (Pjbl) Bagi Guru Di SDN 1 Baktiseraga. 2016, 2074–2080.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

Widiarta, I. G. K. A. A. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali-based Electronic Student Worksheets on Geometry Topic for Second Grade of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74010>

Wulandari. (2021). JurnalCakrawalaPendas Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Abstrak Pendahuluan Kurikulum pada proses pendidikan memiliki peranan strategis dalam menentukan cara atau langkah untuk mencapai tujuan Pendidikan (Oktaviani & Wulandari , 2019). *H*. 7(1), 90–98. <https://doi.org//10.31949/jcp.v7i1.2456>

Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How to develop dalam fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org//10.58192/insdun.v3i2.2065>

Zaza Salsabila, Vira Eka Putri, Rara Salsabila, Wismanto Wismanto, & Pahrudin Pahrudin. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 26–36. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2858>