

DAFTAR PUSTAKA

- Aceh, N. T., Antara, P. A., & Wirabrata, D. G. F. (2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (Vak) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Pendahuluan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 1–10.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amelhia, D. P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Hadako Berbasis Android Pada Pembelajaran Ips Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V Sd*. 13(2), 567–578.
- 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>
- Antara, P. A. (2015). Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak Development Of Children ' S Artistic Talent. *Jurnal Ilmiah Visi Pptk Paudni*, 10(1), 29–34.
- Antara, P. A. (2019). The Implementation Of Early Childhood Character Education Development Through Holistic Approach. *Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26. <http://doi.org/jiv.1401.8>
- Antara, P. A. (2021). Surya Namaskar Yoga As Talent Stimulation To Children ' S Dance Art. *Atlantis Press*, 540(Ictes 2020), 223–227.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ari Putri, N. N. C. (2023). Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 76–84. <https://doi.org/10.25078/pw.v8i1.2422>
- Antara, P. A., Ujianti, P. R., & Patissera, A. La. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 221–231.
- Antara, P. A., Vina, M., Paramita, A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini Pendahuluan Metode. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 1–8.
- Antara, P., Santiyadnya, N., Mahardika, W., & Wiratama, P. (2023). Pengembangan Sistem Penyortir Bawang Otomatis Menggunakan Sensor Ultrasonik Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata. *Jpte : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(11), 135–145.
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). *Komputer Gambaran Umum Tentang Augmented Reality*.
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>

- Ayu Gilar Woromurt, T., & Sriyanto, S. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 44–54. <https://doi.org/10.32332/2t0t9j41>
- Azzahra, Nabiila Tsuroyya. Ali, Septa Nur Laila. Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V1i2.208>
- Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. (2024). Indeks Masyarakat Digital Indonesia (Imdi) Tahun 2022-2023. *Satu Kata Komdigi*, 1–1.
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme Pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V3i2.1126>
- Chandra, Shinta., Wibawa, Sutrisna., Barriyah, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Moral Dan Budaya Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 839–851.
- Dewantoro, A., Kunci Cinta, K., & Air, T. (2022). Peningkatan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Pada Mahasiswa Pgsd. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 1(2), 22–29.
- Fadali, I., Luqman, A. S., & Ramayani, N. (2022). Upaya Meningkatkan Sosial Attitude Melalui Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Kelas Vii Pondok Pesantren Modern Babussalam Teluk Bakung. *Jurnal Of Islamic Studies*, 1(November), 94.
- Fadhilah, M. N., & Nuriza, K. I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Ai Dan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Fungsi Eksekutif Otak Siswa Sd : Tinjauan Literatur Sistematis. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikanbahasa Dan Sastra Indonesia*, 881–897. <https://doi.org/10.19105/Ghancaran.Vi.21670>
- Fathulloh, A. R. H., & Sari, E. F. (2025). Pengembangan E-Media Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 45–60.
- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2024). Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3647–3654. <https://doi.org/10.36040/Jati.V7i6.7739>
- Fauziyah, Anisa., Sakinah, Zahro As., Mariyanto., Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Febriany, F. S., Risdiany, H., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Implikasi*

- Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Dalam Meningkatkan Kesadaran Nilai Moral Pada Pembelajaran Pkn Di Sd Farah Sabilla Febriany 1 □ , Hani Risdiany 2 , Dinie Anggraeni Dewi 3 , Yayang Furi Furnamasari 4. 5(6), 5050–5057.*
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/Jemi.V2i1.341>
- Fitria, T. N. (2023). Augmented Reality (Ar) And Virtual Reality (Vr) Technology In Education: Media Of Teaching And Learning: A Review. *International Journal Of Computer And Information System (Ijcis) Peer Reviewed-International Journal*, 04(01), 2745–9659. <https://ijcis.net/index.php/ijcis/indexjournalijcishomepage->
<https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>
- Ghifari, Y., Rienovita, E., Amelia, D., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Artikel, I., Reality, A., Kritis, B., Analisis, K., & Education, J. (2025). *Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan. 13(1), 28–36.*
- Gregory, R. J. (2014). *Psychological Testing: History, Principles, And Applications* (7th Ed.). Pearson.
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, S., & Nurazizah, N. (2023). Penggunaan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2735–2747. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i6.5963>
- Hardiyanto, L., & Irawatie, A. (2025). *Relevansi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mengasah Kritisisme Masyarakat Modern. 5(1), 47–61.*
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V4i2.310>
- Hidayah, I. N., & Setiawan, D. A. (2024). Penerapan Model Value Clarification Technique Berbantuan Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Va Sdn Mergosono 2. *Seminar Nasional Ppg Unikama, 1(2), 1984–1993.*
- Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29–36.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin*, 1(1), 28–37.
- Informatika, T., Putra, U., Upi, I., & Padang, Y. (2025). *Transformasi Sektor Melalui Augmented Reality: Manfaat , Tantangan , Dan Masa Depan Strategis. 0738(Mdlc), 107–113.*
- Ismawati, Ike., Mutia, Nila., Fitriani, Nurhikmah., Masturoh, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan

- Google Sites Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Karomah, Fahrin, Nailatil., Devita., Ramli, Zulfikar, Januarga, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 15(2), 211–222.
- Kebijakan, P. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data Pisa 2018. In *Pusat Penelitian Kebijakan* (Issue 3). https://Pskp.Kemdikbud.Go.Id/Assets_Front/Images/Produk/1-Gtk/Kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_Pisa_2018.Pdf
- Korupsi, K. P. (2024). *Laporan Survei Penilaian Integritas Pendidikan 2024*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Efektifitas Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di Sma: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 556–563.
- Lilis Marina Angraini, Fitriana Yolanda, & Ilham Muhammad. (2023). Buku Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika (1). In *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*.
- Lubis, Suaidah., Ziliwu, Teti Kristiani., Rusli, Nisfi Balqish., Dewi, R. S. (2024). Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 6(3), 378–387.
- M. Matondang, K., S. Br. Kembaren, U., & Aulia, R. (2024). Manajemen Pengumpulan Data. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 2(6), 5.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). *Buku Interaktif Digital Media Inovatif Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar*. 8(2), 252–260.
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muflich, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 614–621. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>
- Nadi, D. P. M., Arnyana, I. B. P., & Adnyana, P. B. (2025). Validitas Dan Kepraktisan Bahan Ajar Biologi Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Berbasis Augmented Reality (Ar) Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 19(2), 91–101.

- Nainggolan, E. (2023). Pengaruh Metode Tps Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Nugroho, A. S., & Sukirman, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Melatih Kemampuan Critical Thinking. *Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, 8(2), 331. <https://doi.org/10.35314/isi.v8i2.3495>
- Nyoman, N., Triana, E., Suarjana, I. M., & Antara, P. A. (2025). *Interactive Learning Media Based On Educational Games To Improve The Reading Skills Of First-Grade Elementary School Students*. 8(2), 334–344.
- Oxianto, A., Rahman, A., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2839–2846.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit Unm*.
- 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.
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter Di Sd Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Journal Of Educational Developmenta*, 2(3), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Pudiarsini, N. L., Antara, P. A., & Astawan, I. G. (2024). *Model Pembelajaran Gamification Dan Gaya Kognitif Terhadap Bernalar Kritis Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(3), 372–381.
- Putra, A. L., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1034–1042. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1034-1042>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). *Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample T – Test)*. 4, 568–576.
- Rasmini, N. W., Antara, P. A., Ayu, I. G., & Manik, A. (2023). *The Use Of Technology-Based Formative Assessment In Improving Mathematics Achievement Of Elementary School Students*. 7(3), 497–503.
- Ridlwaniyyah, N., Zaenuri, & Walid. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

- Mata Pelajaran Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 242–247.
- Rizki, D. R. N. W. T. S. W. I. N. R. A. (2023). Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825.
- Rohmah, D. A. A., Imam, N., & Mahanani, P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Hak*, . 31(1), 1–15.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan Dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan Iai Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Sari, Yunita., Abidin, Zainal., Kusumadewi, Rida., Ismiyanti, Yulina., Nuhyal, U. (2024). The Effectiveness Of Virtual Augmented Reality-Based Media To Improve Students' Critical Thinking Skill: An Experimental Study In Elementary School. *Jip: Jurnal Ilmiah Pgmi*, 10(2), 1–23.
- Sembiring, S. B., Agung, A., Agung, G., & Antara, P. A. (2021). *Media Audio Visual Dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Di Depan Umum*. 9, 371–380.
- Sianturi, R. (2025). *Test Normality As A Condition Of Hypothesis Testing*. 11(1), 1–14.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka. *Journal Of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Sukadana, I. K. A., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Antara, P. A. (2025). *Fun Thinker Digital Media Material On The Growth And Development Of Living Things To Improve Science Learning Outcomes In Schools*. 1(1), 1–9.
- Supartini, M. Y., Sudewiputri, M. P., & Susiani, K. (2025). *Ritatoon Learning Media Assisted By Qr Code To Increase Student Learning Interest In Grade V Elementary School Science Content*. 5(3), 567–577.
- Susanti, S., Koto, I., & Winarni, E. . (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 175–187.
- Susanti, S., Pomalao, S., Resmawan, R., & Hulukati, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. *Differential: Journal On Mathematics Education*, 1(1), 37–46.

- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60.
- Susiani, K., Putu, N., Dewi, R., Herya, K., & Utami, D. (2023). Penguatan Karakter Dalam Pembelajaran Sains Berorientasi Tri Pramana. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 8(1), 969–974.
- Susiani, K., & Suranata, K. (2017). Implementasi Metode Sokratik Melalui Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 1(1), 27–40. <https://doi.org/10.30653/001.201711.4>
- Uliyanti, I. A., Ardianti, S. D., & Fakhriyah, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Berbantuan Media Augmented Reality. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1315–1324. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V5i3.3164>
- Usmadi. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis*. 7(1), 50–62.
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.32502/Dikbio.V5i1.3250>
- Wahyuni, H., & Pratiwi, U. (2022). Penerapan Metode Eksperimen Pada Materi Gerak Lurus Beraturan (Glb) Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 8(1), 52. <https://doi.org/10.32699/Spektra.V8i1.226>
- Wandani, E., Sufhia, N, S., Eliawati, N., Masitoh, I. (2023). Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidispline*, 1(5), 868–876. <https://doi.org/10.29240/Jbk.V1i2.331>
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3d. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35886/Nawalavisual.V4i1.337>
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan Pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270–2284. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i3.811>
- 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>