

DAFTAR PUSTAKA

- Achidayat, M., & Utomo, R. (2017). Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 7(3), 234–245.
- Aditya, N. K. J. A., & Sudiarta, I. G. P. (2026). Systematic Literature Review: Konstruktivisme Sosial dalam Implementasi Project Based Learning pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 54 – 64.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Applying Gamification Technique and Virtual Reality for Prehistoric Learning Toward the Metaverse. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 247–256.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(1), 77–88.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351.
- Alman, & Nugrahaeni, N. (2022). Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Papeda*, 4(2), 149–155.
- Angga, H., Zulirfan, & Sudrajad, H. (2016). Praktikalitas Perangkat Eksperimen Induksi Elektromagnetik Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(1), 1–13.
- Ardana, I. M., Ariawan, I. P. W., & Sugandini, W. (2024). Character Development Through Collaboration Between Teachers, Parents, and Students in Online Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 11–19.
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. In *Computers* (Vol. 11, Issue 28). MDPI.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
- Armia, & Ardian, Z. (2021). Perancangan Augmented Reality sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1).
- Astrilia, I. A. K. C., Wibawa, K. A., & Wulandari, I. G. A. P. A. (2025). Pembelajaran Discovery Learning berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX-4 SMP Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK)*, 5(1), 55-65.

- Azizah, N., Suratno, & Irawati, H. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 55-62.
- Azzahra, M. D., & Hadi, M. S. (2025). Studi Literatur Penggunaan Media Pop-Up Book pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3).
- Bluemel, N. Larson., & Taylor, R. Harris. (2012). *Pop-Up Books: A Guide For Teachers And Librarians*. Libraries Unlimited.
- Bujak, K., Lamas, D., & García, J. M. (2018). Augmented Reality Applications For Learning Geometry: A Review. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 156-168.
- Candiasa, I. M. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cuhanazriansyah, M. R. (2024). Kontribusi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) dalam Upaya Peningkatan Pembelajaran Berkelanjutan. *Infotika: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 1–4.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124.
- Dewi, N. K. S., Pramesti, S. N., Krisnina Maharani, K., Rama Widyatnyana, K., Swisnandya, G. A. M., & Suryawan, I. P. P. (2024). Pelita Edukasi: Menciptakan Pembelajaran Bermakna Bagi Anak Autis Melalui Pop-Up Mathematics Book Berbasis Mixed Reality Terintegrasi Audiovisual. *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 135–143.
- Dharmawan, K. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Transformasi Geometri dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas IX*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293–300.
- Dwisenta, A., Mulyani, N. L. S., & Permana, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa Kelas V SDN 1 Cicalong Tasikmalaya. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 604–616.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 108–113.
- Faudah, C. M., Alwin, A., & Savitri, A. J. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Google Earth untuk Meningkatkan Pemahaman Spasial Siswa. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 118–122.
- Febrianti, D. A., Tambunan, E. E. B., Tarigan, G. H., Lestari, J. A., Tampubolon, S. T. V., & Siregar, B. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Spasial Siswa SMP

Negeri 17 Kelas IX Melalui Penerapan RME Berbantuan Media Interaktif GeoGebra pada Materi Transformasi Geometri. *JagoMIPA: Jurnal*

- Fernandes, M., & Syarifuddin, H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 20–35.
- Gading, I. K., Widiyana, W., Gusti, I., Perdana, N., Putra, M., Rediani, N. N., & Maulida, I. (2021). Pop Up Book Learning Media In Inclusive Schools. *Psychology And Education*, 58(1), 1237–1249.
- Gunur, B., Lanur, D. A., & Raga, P. (2019). Hubungan Kemampuan Numerik dan Kemampuan Spasial terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 224–232.
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1341–1351.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Handayani, N. P. Y., Pujawan, I. G. N., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aritmatika Sosial Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1).
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328-340.
- Hidayat, M. (2022). Improving Students' Spatial Thinking Ability By Applying The "Blended Learning-Rigorous Mathematical Thinking" Model In Learning. *Jurnal 12 Waiheru*, 1(8), 104–113.
- Jawa, A. N., Bela, M. E., & Bhoke, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Relasi dan Fungsi Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1568–1583.
- Jayanta, K. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung Berbasis Etnomatematika Dengan Augmented Reality*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59.
- Lestari, K. Eka & Yudhanegara, M. Ridwan. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahayukti, G. A., Dianawati, N. P. S., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2019). The Effect Of Concrete-Pictorial-Abstract Learning Strategy On Spatial Sense Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1).

- Masruroh, Mawarsari, V. D., & Purnomo, E. A. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Geometri Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Dan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 16–25.
- Muchlisin, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Augmented Reality Alat Uji Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Augmented Reality Alat Uji Kuat Tekan Beton. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 8(1), 2477–3921.
- Mufida, I. R. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 7 Metro*. Universitas Muhammdiyah Metro.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Muzayaroh, A. (2023). *Analisis Kemampuan Spasial Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 18 Semarang Ditinjau dari Gaya Belajar*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Najamuddin, Makmur, Sukmawati, & Nurfayanti. (2025). Peran Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Pemahaman Spasial Siswa Pada Pembelajaran Geometri: Kajian Literatur. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 2585-2599.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 3(1).
- Nopriyanti & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222-235.
- Nurrिता, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nurwijaya, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality terhadap Kemampuan Spasial Siswa. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 107-116.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pitriyani, Sundayana, R., & Maryati, I. (2024). Efektivitas Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 347–356.
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469.

- Pramesti, S.H. (2024). *Pengembangan Pop-Up Book Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 37–46.
- Pujawan, I. G. N., Suryawan, I. P. P., & Prabawati, D. A. A. (2020). The Effect Of Van Hiele Learning Model On Students' Spatial Abilities. *International Journal of Instruction*, 13(3), 461–474.
- Putra, C. A., & Fitriyanto, M. N. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Teknologi Informasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(4), 256–270.
- Putri, N. P. D. M., Suharta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2022). Development of Augmented Reality Based Geometry Learning Media Oriented to Balinese Architecture to Improve Ability Student Mathematics Spatial. *International Journal of Engineering Technologies and Management Research*, 9(10), 26–42.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1).
- 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.
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan*. 4(2), 1–18.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150.
- Siyam, I. N., Wiryanto, & Rahaju, E. B. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis: Kemampuan Spasial Matematis Dalam Pengembangan Pemahaman Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 235–248.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3).

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (S. P. M. Dr. Ir. Sutopo, Ed.; Kedua). ALFABETA.
- Suparmi, S., Budayasa, I. K., & Setianingsih, R. (2022). Kemampuan Spasial Siswa SMP Laki-Laki Maskulin dan Perempuan Feminin dalam Memecahkan Masalah Geometri. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 35–54.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *JISED: Journal Of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13.
- Tyastuti, I. F., Pradiarti, R. A., Sabar, & Erdiana, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Jaring-Jaring Kubus terhadap Kemampuan Visualisasi Spasial Peserta Didik Kelas VI Pada Materi Geometri di SDN Payaman. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 337-349.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–11.
- Unaenah, E., Kumarani, N. C., & Wulandari, S. (2023). Analisis Kesulitan yang Dihadapi pada Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikandan Dakwah*, 3(6), 1115–1121.
- Vuong, Q. A., Bui, D. T., Dang, H. T. T., Le, A. V., & Do, D. L. (2025). Teachers' Perspectives on The Application of Technology In Mathematics Education In Primary Schools: A Dataset From Vietnam. *Data in Brief*, 60, 111473.
- 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.
- Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3561–3573.
- Yasmin, A. D., & Yoto. (2023). AR-Learning: Media pembelajaran berbasis Mobile dengan Visualisasi 3 Dimensi Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 751-760.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 209–217.
- Zalvia, N. (2021). *Pengembangan Pop Up Book 3D untuk Menginisiasi Kemampuan Pemecahan Masalah*. Universitas Islam Negeri.