

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. (2016). *Etnomatematika: Integrasi Budaya dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Abidah, I., Sari, R. M. M., & Zulkarnaen, R. (2025). Meta analisis: Efektivitas *Augmented Reality* terhadap materi geometri sekolah. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 1052–1062. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3715>
- Agustini, N. W., & Fitriani, N. P. (2021). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(1), 45–52.
- Agustina, L., & Handayani, F. (2021). Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 8(3), 202–210.
- Anggraini, D., Suparman, & Suryana, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(2), 114–122.
- Anggeraini, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis etnomatematika menggunakan *Augmented Reality* di tingkat SMP kelas IX. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(2).
- Arifin, R., Yusmin, & Hamdani. (2017). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1–9.
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). *Augmented Reality In Education*. *New Horizons For Learning*, 28(2), 1–11.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat disertai Aplikasi SPSS*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Damayanti, A. P. (2025). Media pembelajaran MARI (Magicbook Augmented Reality) berbasis etnomatematika rumah adat Joglo untuk pembelajaran bangun ruang sisi datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Damayanti, K. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 245–255.
- Daryanto. (2013). *Menyiapkan Perangkat Pembelajaran: Modul dan RPP*. Yogyakarta: Gava Media.
- Effendi, M. (2019). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 135–144.

- Fauziah, R., Hidayat, W., & Sari, R. P. (2020). Pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 34–43.
- Fitriani, R., & Wulandari, A. (2022). Efektivitas Modul Interaktif Berbasis TIK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 190–198.
- Hafis, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(2), 120–128.
- Hamzah, A., & Saputra, M. A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 45–53.
- Indahsaria, R., & Sumirat, H. (N.D.). Penggunaan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Geometri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 22–30.
- Jayanta, I. M. A. (2024). Pengembangan Modul “AR-TAKEBO” Berbasis Etnomatematika Dan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 13(1), 55–65.
- Jumaena, J. (2023). Efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pemodelan bangun ruang terhadap pemahaman konsep geometri. *Refleksi*.
- Kartini, E., & Widodo, S. (2022). Pengaruh media visual terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 67–75.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka. <https://linkjikaada.com>
- Komara, E. (2018). Modul Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 101–109
- Kurniawan, R. (2019). Integrasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika sebagai upaya pelestarian budaya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 89–98.
- Larasati, N. D., & Widyasari, E. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap pemahaman konsep matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 155–165.
- Latif, M. A. (2022). Integrasi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28(3), 189–197.
- Lestari, H. P., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

- Malau, R., Sinaga, B., & Pangaribuan, D. (2023). Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk meningkatkan literasi matematika siswa SMP pada materi bangun ruang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 22–32.
- Masamah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Edukasi Matematika*, 4(2), 100–110.
- Meilindawati, I., Putra, A., & Hartini, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 9(1), 80–90.
- Mei, M. F. (2024). Efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri pada siswa SMP. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 7(2), 178–185. <https://doi.org/10.37478/jupika.v7i2.4876>.
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif: Menggunakan Model Cooperative Problem Solving*. Depok: Rajawali Persada.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, A. (2017). *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 65–72.
- Nadzri, F. A., Hassan, N. S., & Rahman, N. S. A. (2023). The Effect Of *Augmented Reality* Modules In Geometry Learning. *International Journal Of Educational Technology*, 4(2), 51–60.
- National Council Of Teachers Of Mathematics (NCTM). (2000). *Principles And Standards For School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.
- Nurhasanah, N., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan pendekatan etnomatematika. *JCAR/JPPIPA*.
- Pilka, W. H., & Ahmad, S. (2020). Problem Based Learning sebagai Model untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1347–1360.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pujiastuti, E., & Haryadi, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Lokal Terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 25–33.
- Puspitasari, A. D. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Diferensiasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 66–72.

- Putra, A. R., Sari, N., & Hidayati, A. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 56–64.
- Rahdiyanta, D. (2016). Modul Pembelajaran yang Efektif untuk Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 46(2), 121–130.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). Ethnomathematics: The Cultural Aspects Of Mathematics. *Revista Latinoamericana De Etnomatemática*, 4(2), 32–54.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2016). Developing A Socio-Cultural Framework For Ethnomathematics. *International Journal Of Science and Mathematics Education*, 14(7), 1475–1492.
- Saputri, N. D., & Sibarani, D. R. (2020). Visualisasi Bangun Ruang Menggunakan Teknologi AR. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 7(1), 45–52.
- Sitinjak, M. D., Pardede, A., & Manurung, S. (2023). *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Geometri: Studi Eksperimental. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 11(2), 88–96.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, E., & Putri, F. (2017). Pengaruh Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 70–80.
- Suryawan, I. P. P., & Maharani, D. A. (2021). Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 45–53.
- Suryawan, I. P. P., & Sariyasa, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika Berbasis Budaya Bali. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 8(2), 115–124.
- Suryawan, I. M., & Sariyasa, S. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–24.
- Utami, I. P. (2021). Proyek Berbasis Komunitas dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*, 5(1), 60–68.
- Umri, B. K. (2025). Pengembangan media pembelajaran etnomatematika berbasis augmented reality. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 12(2), 301–310. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2025129330>
- Wardhani, S. (2008). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–10.
- Widodo, S., & Wahyudin. (2020). Konsep Pembelajaran Bermakna dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 100–110.