

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- 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>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- 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>
- Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah Tanjung, E. S. U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 98–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148>
- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan Dikmas*, 14(1), 17–26. <https://doi.org/http://doi.org/JIV.1401.8>
- Antara, P. A. (2021). *Emergent Curriculum Kindergarten in Bali*. 5(2), 314–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.36342>
- Antara, P. A., Putu, N., Dewi, S., & Ardana, I. W. (2023). *The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children ' s Tolerant Character in River Watersheds*. 11, 424–429. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Antara, P. A., Tegeh, I. M., Ayu, I. G., & Manik, A. (2025). *Social-Emotional Stimulation of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana*. 58, 183–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpp.v58i1.85354>
- Ardani, K. D., Margunayasa, I. G., & Dwiarwati, K. A. (2024). *Comic with Local Wisdom Nuances " Upacara Ayunan Jantra " Assisted by Augmented Reality to Improve Students ' Science Literacy*. 8(4), 743–751.
- Astuti, D. A. (2024). *Self-regulated Learning for Elementary School Students ' Mathematics Learning Using Think Phair Share*. 10(1), 60–64. <https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.8784>

- Astuti, P. H. M., Margunayasa, I. G., & Suarjana, I. M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Pelajaran Matematika Topik Kubus dan Balok. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 271. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18331>
- Asyaroh, S. I., Buchori, A., Wardani, T. I., & Wijayanto, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Bilangan Pecahan Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1), 39–49. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v2i1.7641>
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Ayu, E. R., Febriati, F., & Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Online SYAM-OK Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1–8.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248–287. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L)
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Candra Verdiatmoko, T. P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Bangun Ruang Di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan*. 91–100. <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/5382/2448>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. *Psychometrika*, 38.
- Cunha, J., Guimar, A., Martins, J., & Ros, P. (2023). *Observers' Perceptions of Its Impact on Elementary Students*. <https://doi.org/10.3390/children10111795>
- Dewimarni, S. (2022). *Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika*. 06(01), 329–337. <http://repository.upiypk.ac.id/id/eprint/5199>
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Efendi, Risnawati, M. F. H. (2025). Analisis Korelasi Product Moment Dalam Menentukan Hubungan Kedisiplinan Mengajar Guru Pendidikan Agama Islam Dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tandun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 173–182. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12242>
- Ekawati, D., Ansar, A., Sari, R., & Sulaiman, H. (2023). *Pelatihan Pembuatan Fun Thinkers Match Frame Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru*

- Sekolah Dasar*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36590/jagri.v4i1.406>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Fardela, R., & Aziz, A. H. A. (2023). Analisis Situs Web Forum Otatik Menggunakan Metode Pieces Di Dinas Kominfo Kabupaten Lima Puluh Kota. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.707>
- Fatasya, T. S., Rahmatullah, Y., Husna, I., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Sekolah Dasar. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 995–1009. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.3834>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitria, T. N. (2023). Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). *Jurnal Internasional Komputer Dan Sistem Informasi (IJCIS)*, 04(01), 14–25. <https://doi.org/10.29040/ijcis.v4i1.102>
- Fitrianto, H. (2020). The Roles of Islamic Education in Building Self-Regulated Learner in the Era of Distance Education. *At-Ta'dib*, 15(2), 84. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v15i2.4722>
- Fitriyani, Mizan Hasibuan, Roberto Sinaga, W. W. H. (2025). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Persepsi Mahasiswa Terhadap Penugasan Artikel Dalam Pembelajaran Di Jurusan Matematika. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714–719. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i12.845>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 359–367. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hastuti, S., Dantes, N., & Suranata, K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku Coping pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 6(1), 115–123.

<https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXXXX-X>

- Imanulhaq, R. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun*. 3(2), 126–134.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Insani, Z., & Firdaus, F. M. (2024). *Pengembangan Aplikasi Bangun Ruang berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial dan Self-Regulated Learning*. 8(5), 1185–1196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6141>
- Jenni Marlina, E. haru, F. Den. (2024). Upaya Meningkatkan Regulasi Diri Pada Mahasiswa. *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, 12(02). <https://doi.org/10.60130/ja.v12i02.135>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Khudzaifah, N. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). *Desain Digital Scrapbook Materi Siklus Air Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Self Regulation Siswa Kelas IV SD*. 10(4), 1421–1430.
- Koyan, I. W. (2012). *No Title* (Kedua). Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha, 2012.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahardika, N. L. P. D. J., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Interactive E-Module Based on Ethnomathematics Upakara Bali in Geometry Subject for 2nd Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v12i1.74262>
- Maksum, A., Wayan Widiyana, I., & Marini, A. (2021). Path analysis of self-regulation, social skills, critical thinking and problem-solving ability on social studies learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 613–628. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14336a>
- Marsanda Dea, Mangara Sihalo, T. (2026). *Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis*. 21, 1–3. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/je.v21i1.37561>
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Mulyani, A., Herdiana, D., & AS, U. S. (2024). Pengaruh Kemampuan Self Regulation Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal of*

Education Jurnal Pendidikan, 2(03), 348–353.

- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Negeri, S. D., & Tuntungan, M. (2022). 3) 1)2)3). 6(1), 77–86.
- Nina Nursela, Dwi Kameluh Agustina, & Ida Putri Rarasati. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3), 107–122. <https://doi.org/10.56910/jispendingora.v1i3.257>
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Edang Sri Utami, M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (1st ed.). Si Buku Media. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=enb4OFAAAAAAJ&citation_for_view=enb4OFAAAAAAJ:IjCSPb-OGGe4C
- Nuryono, W. (2025). *Validitas Modul Pelatihan Self- Efficacy Sebagai Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba* 22(12), 150–162.
- Obeng-Manu, F. (2022). *Effect of Financial Literacy on Investment Decision Among Economics Students. Journal of Finance & Economics Research*, 7, 16–30. <https://doi.org/10.20547/jfer2207102.1-5>.
- OECD. (2022). PISA 2022 Results. *The State of Learning Outcomes in Education*, 1.
- Oktavia, R. (2022). Bionatural Vol IX No . 2 September Page : 26-32 ISSN : 2579-4655 Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran Biologi Di Sma 1 Pante Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Bionatural*, IX(2), 26–32.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Palangka Raya, U., & Septian Yudhistira, A. (2021). *Media Pembelajaran Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality (AR)* Samuel Septa Munthe. July. <https://www.researchgate.net/publication/352976752>
- Pearson, K. (1896). *Mathematical Contributions to the Theory of Evolution. Philosophical Transactions of the Royal Society*.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (n.d.). *Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana*.
- Pratiwi Wahyu, I., & Sri, W. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self Regulation Remaja Dalam Bersosialisasi. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan Sdm*, 8(1), 1–11. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi/article/view/589>
- Putri, E., Gusteti, M., & Azmi, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PBL Terintegrasi Karakter Percaya Diri untuk Meningkatkan

- Pemecahan Masalah Matematika SMA Elva Kurnia Putri * , Meria Ultra Gusteti ** , Khairul Azmi Program Studi Matematika , Universitas Adzkia (Pengembangan Me. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(November), 170–177.
- Putu, N., & Ayuningsih, M. (2020). *Jurnal Matematics Paedagogic*. V(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp.v5i1.1398>
- Rahmayanti wana putri, Yusni Arni, clara artika wulan, impi yeni. (2024). Pengembangan Media Berbasis Ar Pada Materi Bangun Datar Pada Kelas Iv Sd Negeri 20 Tanjung Lago. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4830/3063>
- Rakian, G. K. K., Mewengkang, A., & Palilingan, V. R. (2022). Augmented Reality Pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(April), 291.
- Refdinal, Adri, J., Prasetya, F., Tasrif, E., & Anwar, M. (2023). Effectiveness of Using Virtual Reality Media for Students' Knowledge and Practice Skills in Practical Learning. *International Journal on Informatics Visualization*, 7(3), 688–694. <https://doi.org/10.30630/joiv.7.3.2060>
- Ruslan, R., Khalifatun, U. N., & Rahman, U. (2023). Penelitian Grounded Theory: Pengertian, Prinsip-Prinsip, Metode Pengumpulan Dan Analisis Data. *Edu Sociata: Jurnal ...*, 6, 699–708. <https://stkipbima.ac.id/jurnal/index.php/ES/article/view/1483>
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Sagitarini, N. M. ., Candiasa, I. ., & Pujawan, I. G. . (2023). Pengaruh Ketahananmalangan, Regulasi Diri Dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 27–43. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/1874
- 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>
- Sari, M. W. D., & Oktaviarini, N. (2023). Analisis Regulasi Diri Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV SDN Ngadiluwih 3 Kabupaten Kediri. *Jurnal Educurio: Education Curiosity*, 1(3), 766–769. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/47>
- Setiawan, B. (2022). Pengembangan Self-Regulation Scale Mahasiswa berdasarkan Zimmerman Self-Regulation Model. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(2), 215–228.
- Shelemo, A. A. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Self-Regulation Dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 6 Semarang *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sidik, D. F., & Gerhana, Y. A. (2023). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(1), 71–90. <http://jurnal.abdimas.id/index.php/peradaban/article/view/49%0Ahttp://jurnal.abdimas.id/index.php/peradaban/article/download/49/42>
- Silahuudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belintang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Silviana, D., Gading, I. K., & Dwiawati, K. A. (2022). *Inovasi Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Sikap Jujur Pada Siswa Pendahuluan*. 7(1), 1–12.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairina Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>
- Siregar, H. M., & Siregar, S. N. (2021). Profil Self Regulation Mahasiswa Pendidikan Matematika Fkip Universitas Riau Di Masa Pandemi Covid-19. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i1.5601>
- Soumeiya, M., Abdelhalim, M., & Mahassin, I. (2024). *Self-Regulation , Self-Efficacy , And Academic Procrastination Educational Administration : Theory and Practice Self-Regulation , Self-Efficacy , And Academic Procrastination*. December. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i11.8893>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Tantya, Noerhalizha Galih, Y. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sedekah Bumi Menggunakan Model Addie Pada Materi Teks Cerita Pendek Untuk Siswa Kelas Xi Noerhalizha Galih Tantya. *BAPALA*, 12(1), 187--201. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/65950>
- Tarumasely, Y. (2024). *Strategi Pembelajaran* (1st ed.). Academia Publication.
- Tira Febriani, Z. (2021). Pengembangan Self Regulation Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Smk Negeri 8 Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(1), 9–17.
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>

- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(5), 190. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i5.15238>
- Utama, K. W., Rahayu, M. K., Azizah, L. F., Winarti, Sitopu, J. W., & Wiliyanti, V. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajara*, 6(3), 7813–7821. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11, 285–295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Widayanti, Lestari, & Dwiawati, K. A. (2025). *The Effectiveness of Behavioral Counseling Theory and Relaxation Techniques to Improve Learning Concentration of 7 th Grade Junior High School Students*. 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.23887/bisma.v9i1.95682>
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab. *Academia.Edu*, 1–10.
- Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25103>
- 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>
- Zain, F. K., Azizah, L. F., & Hidayat, J. N. (2024). Analisis Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi*, 2(1), 179–190. <https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3136>
- Zhao, Z., Ren, P., & Yang, Q. (2023). Student Self-Management, Academic Achievement: Exploring the Mediating Role of Self-Efficacy and the Moderating Influence of Gender—Insights From a Survey Conducted in 3 Universities in America. *Journal of Integrated Social Sciences and Humanities*, 1–12. <https://doi.org/10.62836/jissh.v1i1.159>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas*. 1(2), 55–68.