

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, G. N. S. (2021). *The Influence of Augmented Reality-Based Learning Media on the Students' Achievement of Mathematics: 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, Singaraja, Bali, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.212>
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*.  
file:///C:/Users/aulid/Downloads/Azuma%20-%20A%20Survey%20of%20Augmented%20Reality.pdf
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Model Penilaian Kelas*. Jakarta: Depdiknas.

- Darwiyanti, A., Missouri, R., Hadikusumo, R. A., & Wardoyo, T. H. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT SADA KURNIA PUSTAKA Jl. Warung Selikur Km.6 Sukajaya – Carena. [https://www.researchgate.net/publication/389427545\\_Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar](https://www.researchgate.net/publication/389427545_Pengembangan_Bahan_Ajar)
- Elkafiyani, S. B., & Alyani, F. (2025). Development of a Mathematics-Based Module Augmented Reality (AR) on Space Building Material in Class V Primary School. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(1), 482–493. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i1.5983>
- Fajriyah Latifa, R., N. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Di Kelas Viii Mts Ddi Malunda*. <https://repository.unsulbar.ac.id/id/eprint/1018/2/skripsi%20%28pdf.io%29.pdf>
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i2.1310>
- Firda Luthfiatika Jannah, Neneng Aminah, Surya Amami Pramuditya, Rosita, C. D., & Noto, M. S. (2024). Analysis of Learning Obstacles for Junior High School Students in Understanding SPLDV Concepts. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 6(2), 143–162. [https://doi.org/10.30762/f\\_m.v6i2.1862](https://doi.org/10.30762/f_m.v6i2.1862)

- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023a). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023b). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- 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>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Hernaeny, U., Marliani, N., & Marlina, L. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI.*

- Indayana, S. A., & Indrapangastuti, D. (2025). *Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*.
- Islamiya, I., Iriani, D., & Novferma, N. (2024). Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Augmented Reality Menggunakan Pjbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 90–99. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5068>
- Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1531>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. <https://www.datadikdasmen.com/2022/02/panduan-pembelajaran-asesmen-merdeka.html>
- Kumening, A. S., Ramadhani, L., & Putranto, S. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika Di Smp Swasta Pedesaan. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 133–140. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.825>
- Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.45-50>

- Masruroh, H., Hadi, W. P., Tamam, B., & Chandra, M. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap pemahaman Konsepsiswa.*
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- 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>
- Morad, G., Helmink, B. A., Sharma, P., & Wargo, J. A. (2021). Hallmarks of response, resistance, and toxicity to immune checkpoint blockade. *Cell*, 184(21), 5309–5337. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2021.09.020>
- Muhammad Fahmi1, S., Jasmir, & Rianti Agustini, S. (2024). Analisis Persepsi Terhadap Teknologi Augmented Reality Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kota Jambi Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus: SD, SMP, SMA ATTAUFIQ). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 4(1), 874–882. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2024.4.1.1659>
- Mukaromah, D. S., Kumala, F. Z., & Sardido, J. M. C. (2025). Enhancing Junior High School Students' Mathematical Understanding through Augmented Reality Media Using Assemblr Edu: A Development Study. *International Journal of Research in Mathematics Education*, 3(1), 33–50. <https://doi.org/10.24090/ijrme.v3i1.13438>

- Munifah, M., Romadhona, A. N., Ridhona, I., Ramadhani, R., Umam, R., & Tortop, H. S. (2019). How to Manage Numerical Abilities in Algebra Material? *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 223–232. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.5325>
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Nazila, R. (2023). *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Di Sma/Ma* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/70089/1/Reihan%20Nazila\\_Skripsi%202023.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/70089/1/Reihan%20Nazila_Skripsi%202023.pdf)
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In J. Van Den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10)
- Noviawati, F., & Puspitasari, N. (2023). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA melalui Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri*. <https://doi.org/10.35974/jpd.v6i2.3134>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN

TEMATIK KELAS 5 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>

Nurhidayah, N., & Waskitoningtyas, R. S. (2023). Implementation of problem-based learning models to improve understanding of mathematics concepts at Al-Hassan high school. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 9(1), 76–88. <https://doi.org/10.29407/jmen.v9i1.19544>

Nuryanti, N. E., Mulyana, E. H., & Loita, A. (2023). Analisis Kesulitan Guru dalam Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 7(2), 176–183. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63929>

Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test*.

Oktawiryati, N. P., Dantes, N., & Sariyasa. (2025). Modul Pembelajaran Berorientasi Case Method Berbantuan Augmented Reality pada Topik Cahaya dan Bunyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 434–444. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i3.92514>

Parrales Mendoza, D. G., Hernández Dávila, C. A., Moyota Paguay, A. R., & Allauca Pancho, F. R. (2024). Teaching strategies based on augmented

reality for the understanding of theorems and proofs in mathematics courses for higher education students. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 4, 1279. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20241279>

Permenparbno-21-, P. (2024). *PERATURAN MENTERI PENDAYAGUNAAN APARATUR NEGARA DAN REFORMASI BIROKRASI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 21 TAHUN 2024*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/311201/permen-panrb-no-21-tahun-2024>

Pradana, G. W., Ma'ruf, M. F., & Eprilianto, D. F. (2022). Penerapan Student T-Test Untuk Menilai Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal di Jurusan Administrasi Publik Unesa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 182–190. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i2.5096>

Pramuditya, S. A., Pitriyana, S., Subroto, T., & Wafiqoh, R. (2022). Implementation of augmented reality-assisted learning media on three-dimensional shapes. *Jurnal Elemen*, 8(2), 480–493. <https://doi.org/10.29408/jel.v8i2.5238>

Priambudi, D., Sutopo, Y., & Supriyadi. (2024). Augmented Reality Learning Media with a Problem-Based Learning Model to Enhance the Students' Comprehension on Mathematical Concepts. *International Journal of Research in Education*, 4(2). <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i2.701>

Purwandari, P., Yusro, A. C., & Purwito, A. (2021). Modul Fisika Berbasis Augmented Reality Sebagai Alternatif Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2874>

- Putri, J. H., Diva, D. F., Dalimunthe, N. F., Prasiska, M., & Irani, A. R. (2024). Miskonsepsi dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Tinjauan Literatur terhadap Penelitian-Penelitian Terbaru. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 580–589. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.749>
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Rahma, N., & Yasin, M. (2024). *Transformasi Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka Untuk Kesiapan Peserta Didik Abad 21*.
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *JURNAL TIKA*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramananda, P. C., Arifin, S., & Liana, L. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa dengan Pembelajaran Guided Discovery Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 129–141. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i1.10081>
- Ridha, N. (2017). *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*. 14(1).

- Setiawan, S., Julrissani, J., & Savira, L. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 80. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5106>
- Simon, J. (2023). Augmented Reality Application Development using Unity and Vuforia. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 21(1), 69–77. <https://doi.org/10.7906/indecs.21.1.6>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Alfabeta. <https://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono>
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. <https://www.scribd.com/document/709919745/metode-penelitian-pendidikan-sugiyono-2021>
- Sukarelawa, Moh. I., Indratno, T. K., & Musvita Ayu, S. (2024). *N-Gain vs Stacking*. <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf>
- Sundayana, R. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). Alfabeta.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (cara Dan Pengolahannya Dengan Spss)*.
- Ulandari, S., & Pranata, O. D. (2025). *Minat Belajar Siswa pada Konteks Integratif: Analisis Kondisi dan Faktor yang Mempengaruhinya*. <https://doi.org/DOI:10.33369/diklabio.9.1.63-78>

- Utomo, M. C. C., Mahmudy, W. F., & Anam, S. (2017). Kombinasi Logika Fuzzy dan Jaringan Syaraf Tiruan untuk Prakiraan Curah Hujan Timeseries di Area Puspo – Jawa Timur. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(3). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201743299>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb’s Experiential Learning Cycle by Linking Real Experience, Case-Based Discussion and Simulation. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9, 23821205221091511. <https://doi.org/10.1177/23821205221091511>
- Yanuarto, W. N., Suanto, E., & Isnawan, M. G. (2024). Augmented Reality for Mathematics Learning: A Study for Enhancing Mathematical Comprehension in High School Students. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 8(3), 910. <https://doi.org/10.31764/jtam.v8i3.22778>

UINSSC