

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., & dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Afifi, E. H., Azizah, A. R., & Nisa, D. C. (2024). Hubungan Minat Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terhadap Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran dalam Pemahaman Konsep IPA Mahasiswa. *Science Education Research (Search) Journal*, 3(1), 55-64. <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1468>
- Akbar, A., & Zahfa, F. (2025). Validitas dan Reliabilitas. *Jiic*, 2(5), 8781-8787. <https://jicnusantera.com/index.php/jiic/article/view/3366>
- Anggraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*. Riau: Global-RCI.
- Baskoro, E. P. (2020). *Perencanaan Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran*. Cirebon: Eduvision.
- Carera, A., Kurniayati, H., Ansyori, I., & Seruni, M. B. (2025). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Perubahan Energi pada Siswa Kelas 4 di SDN Karangduak 2. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 562-568. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3573>
- Darmin, S., & Kasmawati. (2022). *Pemahaman Konsep & Pemecahan Masalah Matematika*. Makassar: Global RCI.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Fariqoh, A., Sutriyani, W., & Zumrotun, E. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbasis AR terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang SD.

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1243-1253.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1745>
- Fauzi, A., Buchori, A., & Wulandari, D. (2021). Pengembangan Media Berbasis Android dengan Fitur Augmented Reality Mengguakan Pendekatan etnomatematika Materi Bangun ruang Sisi Datar Di SMP. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(6), 484-495.
<https://doi.org/10.26877/imaginer.v3i6.7911>
- Firdausi. (2023). *Statistik Pendidikan: Dilengkapi Perhitungan SPSS dan Excel*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ginangjar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah di SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(1), 17-25. <https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- 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/article/view/2975/2438>
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hidayah, S., Mailani, E., Nurmayani, & Gandamana, A. (2024). Pengembangan Media Pengembangan Matematika Materi Luas Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Social Science Research*, 4(5), 95-111. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.14781>
- Husnaidi. (2023). Pengaruh Penggunaan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Professional Elementary Education (JPPE)*, 2(2), 281-288. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.57>
- Istiyono, W. E. (2020). *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Semarang: Widya Sari Press Salatiga.

- Khotimah, S. H., & Risan. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 44-55.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/17108/10259>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Marzano, R. J. (1992). *A Different Kind of Classroom Teaching with Dimensions of Learning*. VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD) .
- Marzano, R. J., & Kendall, J. S. (2007). *The New Taxonomy of Educational Objectives*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 56-63.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/16517/8921>
- Mulyani, N. S., & Masniladevi. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo. *Journal of Basic Education studies*, 4(2), 1-13.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
<https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Naimah, S. J., Siskawati, F. S., & MT, A. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *SIGMA*, 9(2), 149-154. <https://doi.org/10.53712/sigma.v9i2.2296>

- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 3(1).
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result*. Paris: OECD Publishing.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Parwati, N. N. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahayu, D. A., Junaidin, Fakhruddin, A., Mutiah, C., Mardikawati, B., & Rachman, R. S. (2024). Analisis Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 11995-12001. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.3361>
- Rahmah, M., Vitoria, L., & Mislinawati. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang di SD Negeri 2 Lambheu. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 436-446. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9846>
- Rahman, M. S. (2025). Eksplorasi Hubungan Augmented Reality dan Kecemasan terhadap Penerapan Kecakapan Matematis pada Pembelajaran Geometri. *RADIAN Journal: Research and Review in Mathematics Education*, 4(2), 59-70. <https://doi.org/10.35706/radian.v4i2.13169>
- Raihan. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>

- Rangkuti, A. N., & Hasibuan, A. A. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Medan : Perdana Publishing.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh Penerapan Media Unomath untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 521-532. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.772>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Saifulloh, M. A., & Suprpto. (2020). Penerapan Media Augmented Reality pada Proses Pembelajaran Bidang Teknik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik bangunan (JKPTB)*, 6(2). <https://doi.org/10.26740/jkptb.v6i2.36951>
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Base Tracking Berbasis Android. *Komputika*, 9(1), 15-24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, S. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Sinaga, D. Y., Zahara, N. A., Purba, A. C., Simatupang, N. A., Harianja, Z. G., Sinaga, M. V., et al. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi Datar melalui Pendekatan Konkret dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 5(1), 324-331. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v5i1.1265>
- Sinuraya, R. A., Nabilah, Nasution, A. A., & Yasinta, V. (2024). Kesulitan Siswa Dalam Mempelajari Jaring-jaring Bangun Ruang Dan Luas Permukaan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 22781-22791. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16600>
- Siregar, S. (2016). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman, L. d. (2025). *Media Pembelajaran*. Jombang: CV Askara Sastra Media.
- Ulfa, R. (2017). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 5, No. 2, 342-351.
- Umar, U. M., Ande, A., & Adoe, T. Y. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS Melalui Penggunaan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SD Negeri Kuanino. *SINERGI Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2749-2758. <https://doi.org/10.62335>
- Velumani, T., & dkk. (2023). *A Modern Approach of Virtual Reality and Augmented Reality*. Madura: SKRGC Publication.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Zulfahmi, M. (2020). Potensi pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *IT-EDU*, 5, 334-343. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i1.37491>