

DAFTAR PUSTAKA

- Ammara Jauza, N., & Albina, M. (2025). IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Andriawan, W. (2024). *Penerapan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang*. 12(2), 159–168.
- Angraini, L., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). Buku Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika (1). In *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*.
- APJI. (2024). JASA LAYANAN INTERNET DI INDONESIA. In *APJI* (p. 14).
- Ariani, D., Isnaeni, W., Rusilowati, A., & Sukaesih, S. (2025). *Systematic Literature Review: Tren Penelitian Literasi Sains Siswa SMA Berorientasi PISA di Indonesia Periode 2016-2025*. 15(2019), 1771–1782.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Widiya, P., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., ... Palembang, F. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar*. 4(5), 702–709.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2020). *Teori Belajar & Pembelajaran*.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Fadillah, N. N., & Astuti, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.162>

- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*.
- Fitrianti, & Hidayat, N. (2025). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR. *Damhil Education Journal*, 1, 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Gunawan, A. W., Smaragdina, A. A., Pratama, I., & Akbar, F. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Dalam Pengembangan E- Modul Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Dalam Pengembangan E- Modul Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 4(3).
- Hakim, W., & Dewi, I. Y. M. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR UNTUK MENGAKTIFKAN PARTISIPASI DAN PEMAHAMAN SISWA Wildanul. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 85–95.
- Harefa, D., Raya, U. N., & Belajar, H. (2023). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK*. 4(1).
- Hasanah, W., & Soeprianto, H. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Bangun Ruang Sisi Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Gunungsari*. 7, 140–152.
- Heryandi, Y., & Lestiana, H. T. (2024). *Pendampingan Penyusunan E-Modul dengan Pendekatan Saintifik Berbasis FlipBook Maker*. 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v6i2.16556>
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., & Gandamana, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4, 95–111.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (C. Wijaya & Amirudin (eds.)).
- 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>
- Magfirah, S., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Ilmu, D., Barat, U. S., Belajar, M., Matematika, P., & Pendahuluan, A. (n.d.). *ANALISIS STRATEGI GURU DALAM MENGATASI*. 10, 1480–1493.
- Mahartika, I., Iwan, Suttriso, Dwinanto, A., Yulia, N. M., Andryanto, Mustika, N., Mas'ud, H., Sudirman, Chamidah, D., Simarmata, J., & Afrianis, N. (2023). *Media Pembelajaran Augmented Reality*.
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Islam. (2025). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3, 228. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Maryanti, I. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(June), 630–639. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1636>
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Mendrofa, R. N., Fauzi, K. M. A., & Sitompul, P. (2024). Eksplorasi Keterkaitan antara Kearifan Lokal dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(June), 601–611. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1693>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). JIBK UNDIKSHA Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Muthma'innah, M. (2023). Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 73–83. <https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.79>
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga: Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik

- dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Nurbaya, Fikri, A., Salong, A., Rifai, M., Tati, A. D. R., Syukur, T. A., Zahro, I. M. F., Suhartono, & Dewi, A. E. R. (2024). *Pengantar Pendidikan* (S. P. G. Ari Novendra, M.Pd dan Gusmalia (ed.)).
- Nurmaliah, R., Matematika, P., & Majalengka, U. (2024). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR*. 105–118.
- Nurmuiza, I., & Maonde, F. (2015). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMAN*. 6.
- Nurohmah, N., Suchyadi, Y., & Mulyati, Y. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor. *Journal of Social Studies, ARTS and Humanities (JSSAH)*, 02(01), 67–70. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.6094>
- Nurwijaya, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality Terhadap Kemampuan Spasial Siswa*. 5.
- Oktavia, S., Ardiawan, Y., & Haryandi, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bangun Ruang Sisi Datar terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4, 236–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.559>
- Puji, L., Kharisma, I., & Yana, Y. H. (2021). *Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web (Mathematics Learning Media with Theory Two - Dimentional Figure and Geometry Web Based)*. 3(1), 39–45.
- Pujianti, A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 1(1), 10–19.
- Putri, M. Y. U., Bustami, & Rusdi. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMPN 3 Lunang Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikkussaleh*, 4(June).
<https://doi.org/10.1016/j.sciaf.2019.e00146>
- Qomarudin, A. (2021). *Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem*.

- PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 26. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rahmayanti, N. P., Karsudjono, A. J., & Hidayatullah, I. (2024). *SPSS TRAINING VALIDITY TESTS AND RELIABILITY TESTS FOR PRIMARY DATA*. 5(2), 21–26.
- Raito, & Baety, P. N. (2022). *Pengaruh Motivasi Prestasi Menurut David Mcclelland Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas XI AKL Di SMK Ciledug Al-Musaddadiyah Garut*. 01, 1–11. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i1.192>
- Riski, M., Zainuri, & Isti, H. (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>
- Rizqa, M., Aisy, I., Pasaribu, M. Y., & Amalya, R. N. (2025). Pengelolaan Menuju Partisipasi : Strategi Guru dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Matematika. *Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Kebumian*, 1(September), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i4.837>
- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi Pustaka tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399–408.
- Saputro, M., Yudi, A., & Dona, F. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar (Studi Korelasi Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak). *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 4(2), 233–246.
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., PGRI, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya*, 1(April), 120–131.
- Subagiyo, A., Astutik, W., Wahyuni, E. D., Widhiati, K., Maulidin, M. E., Listiani, W., & Supriadi, M. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality

- (AR) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22)(November), 920–925.
- Sugianto, L., Kriswinarso, T. B., & Basir, F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Teknologi Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 227–241.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 160–170. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.599>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>
- Suryadin, K. A. M. J. U. A., Ardiawan, H. Z. F. T. M. K. N., & Sari, M. E. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF* (N. Saputra (ed.)).
- Suwardi, A. A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (2024). *Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 3(2024), 126–138.
- Thedy Lenggah Prasetyo, Muhamad Reza Ramadhan, Muhammad Fajri Fadilah, I. L. L. P., Ramadhan, M. R., Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani, Teti Paan Nurhakim, T. D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *Journal of Artificial Intellegence and Diggital Business (RIGGS)*, 4(4), 10632–10639. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108>
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L.

- (2024). Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8.
- Wahyudin, Marlina, Hasnawati, Wafiah, A., Basri, M., & Suwardoyo, U. (2025). Memahami Teknologi Augmented Reality (Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Untuk Pemula. In *Eureka Media Aksara, Januari 2025 Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/Jte/2021*.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianiti, S. (2020). *FAKTOR- FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 17).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zainudin, & Ubabuddin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 915–931.
- Zamsir, Z., Prajono, R., & Sari, S. M. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(03), 134–148. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.22>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan*

Pengembangan Kependidikan, 14(4), 509–514.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**