

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, & Riduwan. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (5th ed.). Alfabeta.
- Anglin, G. J. (Ed.). (1991). *Instructional technology: Past, present, and future*. Libraries Unlimited.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arifitama, B., Syahputra, A., & Dian Handy Permana, S. (2017). *Augmented Reality Interaction on Property Developer using User Centered Design Approach*. 19–23. <https://doi.org/10.1145/3168390.3168424>
- Baalwi, M. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android pada Materi Bangun Ruang*.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Haldi Widiyanto, M. (2019, December 13). Unreal dan Unity dalam Game. *BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif*. <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/unreal-dan-unity-dalam-game/>
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>
- Hasan, M., Milawati, I., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Tahta Media Group.
- Irawan, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran User Defined Target Augmented Reality berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga*.
- Jauhar, M. R. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah pada Mata Pelajaran Sejarah*. <https://doi.org/10.31237/osf.io/6tzm4>

- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- 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>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Miftah, M. & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Morales, C. R. (2015). *Developing Augmented Reality applications with Unity 3D and Vuforia*.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- NCTM (Ed.). (2000). *Principles and standards for school mathematics*. National Council of Teachers of Mathematics.
- 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
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT ISPRING SUITE 8 DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

- Perdani, H. N., & Azka, R. (2019). *Teknologi dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial*.
- Permatasari, I. (2022). *Diajukan untuk Diseminarkan Dalam Rangka Penulisan Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Puji Lestari. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS I-SPRING SUITE 8 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *MATHLINE Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.124>
- Rahayu, D. A., Jatnika, I., Medyawati, H., & Hustinawaty -. (2017). Implementasi Database Cloud Buah Pada Vuforia. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), Article 1.
- Ramyani, E. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Flipbook Maker pada Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Batusangkar*. <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21462>
- Riyana, C. (2017). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran*.
- Rohani. (2020). *Diktat Media Pembelajaran. UINSU Medan*.
- Sanjaya, A. K. P., Maryuni, Ridwan. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Seels, B., Richey, R., & Prawiradilaga, D. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Universitas Negeri Jakarta. http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=884
- Setiawati, W. (2022, February 14). PERMENDIKBUD-RISTEK Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *BPMP Kalimantan Timur*. <https://bpmpkaltim.kemdikbud.go.id/2022/02/permendikbud-ristek-nomor-7-tahun-2022-tentang-standar-isi-pada-pendidikan-anak-usia-dini-jenjang-pendidikan-dasar-dan-jenjang-pendidikan-menengah/>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran: (Penggunaan dan pembuatannya) / Nana Sudjana, Ahmad Rivai*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono, D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*; / Prof. Dr. Sugiyono | Perpustakaan Daerah Kota Kediri. <http://inlis.kedirikota.go.id:8123/inlislite3/opac/detail-opac?id=11046>
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Syaodih, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=178443>
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *FRAKTAL: JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wartoyo, B. P., Agung, M., & Maulana Arifin, A. (2023). Mudah Membuat Augmented Reality. *PT Intense Mojokerto Bintang Sembilan*.
- Wibawanto, W., & Febiharsa, D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.