

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, Meisya, dan Rora Rizky Wandini. "Hasil Belajar Geometri Siswa Ditinjau dari Kemampuan Efikasi Diri dan Gender" 7, no. 2 (2023).

Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.

Alhamda, Syukra. *Buku Ajar Metlit dan Statistik*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Amaruddin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, Nyoman Sri Ariantini, Gusti Ayu Lia Rusmayani, Dwi Astarani Aslindar, Kori Puspita Ningsih, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka, 2022.

Ananda, Rusydi, dan Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.

Ananda, Rusydi, dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar Kompleksi Konsep*. Medan: CV. Pudikra Mj, 2020.

Andini, Yokke, dan Moh. Iqbal Assyauqi. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Menangkal Paham Radikalisme Dikalangan Pelajar SMA Kota Banjarmasin*. Banjarmasin: Antasari Press, 2019.

Ary, Donald, Lucy Cheser Jacobs, dan Christime K Sorensen. *Introduction to Research In Education*. Wadsworth Cengage Learning, 2010.

Ayuningrum, Lamanda, Arie Purwa kusuma, dan Nuria Kurniasari Rahmawati. "Aanalisis kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019).

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing, 2020.

Budiman, Haris. "Peran Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017).

Chairudin, Muhamad, Nurhanifa, Thifirma Yustianingsih, Zahratul Aidah, Atoillah, dan Muhamad Sofian hadi. "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS." *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023).

Cohen, Luis Cohen, Lawrence Manion, dan Keith Morrison. *Research Methods In Education*. LONDON AND NEW YORK: Routledge, 2007.

Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.

Fraenkel, Jack R, dan Norman E Wallen. *Student Workbook to Accompany How To Design And Evaluate Research In Education*. New York: McGraw-Hill, 2006.

Gunawan, dan Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers, 2019.

Hanief, Yulingga Nanda, dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Hanim, Imtihan, Khulafiyah, Sairah, M.Syukri Sirdjuddin, Titi Rachmi, Ajijah Saidah Nufus, Raihana, dkk. *Psikologi Belajar*. Wade Group, 2022.

Hasni, Ihdal, dan Supratman. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality Bangun Ruang Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMAN 01 Sungai AUR Pesaman Barat." *Indonesia Research Journal on Education* 2, no. 2 (2022).

Hery, Maria Theresia. "Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika* 1, no. 1 (2015).

Hillir, Alwi. *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peran Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.

Hrp, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, dan Toni. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.

Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Jannah, Raudhatul. *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu: Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris, 2020.

Khairatunnisa, Sri. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIN 5 Banjarmasin*. UIN Antasari Banjarmasin: Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021.

Khasanah, Uswatun. *Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Toyareka Kabupaten Purbalingga*. Universitas Negerii Semarang: Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020.

Kusaeri, Al, Abdul Quddus, dan Zayadi. *Statistik Penelitian*. Mataram: Sanabil, 2021.

Laila Indah Sari, Nur. *Asyiknya Belajar Bangun Ruang dan Sisi Datar*. Jakarta Timur: PT. Balai Pustaka (Persero), 2012.

Lestari, Karunia Eka, dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2017.

Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Masri, Dewi Surani, dan Ade Ficticarani. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Penelitian dan Pengajaran* 4, no. 3 (2023).

Muhammedi, Elfidayati, Kamaliah, Zaini Dahlan, M. Syukri Anwar Lubis, Meyniar Albina, faisal Asdani Harahap, dan Hanum Latifah. *Psikologi Belajar*. Medan: Larispa Indonesia, 2017.

Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Aumented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016).

Mustaqim, Ilmawan, dan Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017).

Mustika, Ceppi Gustiar Rampengan, Rheno Sanjaya, dan Sofyan. "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Interaktif." *Citec Journal* 2, no. 4 (2015).

Ningsih, Maulina Fitria. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2015.

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni, dan Ridwan Sanjaya. *Mudah Membuat Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.

Qorimah, Esti Nur, dan Utama. "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022).

Ramadhani, Rahmi, dan Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana, 2021.

Samsu. *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi: Pusaka, 2021.

Setiawan, M. Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.

Setyawan, Bintoro, Rufi'i, dan Ach.Noor Fatirul. "Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019).

Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Socrates, Tegar Putra, dan Fatni Mufit. "The Effectiveness of Using Augmented Reality-based Learning Media in Physics Learning: Literature Study." *Electrolyte* 1, no. 2 (2022).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Susanti, Elva, Nurjanna Ladjin, Laila Qadrini, Vera Selviana Adoe, Moh Supratman, dan Faula Arina. *Buku Ajar Statistika Untuk Perguruan Tinggi*. Indramayu: Penerbit Adab, 2022.

Syam, Suhendi, Hani Subakti, Sonny Kristanto, Dina Chamidah, Tri Suhartati, Nana Harlina Haruna, Joko Krismanto Harianja, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2022.

Syamsudin, Ahmad Sahar, dan Charidotul Chusna. "Dilemma Between The Use Of Augmented Reality And The Influenze Of Work In Learning." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2022).

Syarifuddin, dan Utari Eka Dewi. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.

Wardany, Diny Kristianty. *Psikologi Pendidikan Islam*. Bandung: Anggota IKAPI Jabar, 2016.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.