

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, Syaiful, Adhie Thyo Priandika, Ferry Andhika, dan Fadhila Shely Amalia. “Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” t.t.
- Anugrah, Aldi, dan Heni Pujiastuti. “Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS Bangun Ruang Sisi Lengkung.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (12 Juli 2020): 213. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i2.11897>.
- Arifin, Alif Maulana, Heni Pujiastuti, dan Ria Sudiana. “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (13 September 2020): 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>.
- Arifitama, Budi. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017.
- Atmaja, Nanda Juanda Dipura. “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Android,” t.t.
- Ayuningrum, Lamanda, Arie Purwa Kusuma, dan Nurina Kurniasari Rahmawati. “Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (29 Desember 2019): 135. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i1.5277>.
- Firdanu, Rizha, Sentot Achmadi, dan Suryo Adi Wibowo. “Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 4, no. 2 (20 Desember 2020): 276–82. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2657>.
- Firmansyah, Dani. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” 3 (2015). <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>.
- Hadi, Syamsul. “(Trends In International Mathematics And Science Study),” 2019.

- Hadjar, Ibnu. *Statistik untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilaini Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hardiyanti, Diana. "Implementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Membantu Siswa Belajar Geometri Dimasa Pandemi Di Smpn 1 Sindang" 11, no. 2 (2020).
- Harta, Gede Whidi, Dessy Seri Wahyuni, dan Gede Saindra Santyadiputra. "Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk Smk." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10, no. 2 (2 Agustus 2021): 182. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>.
- Ismail, Fajri. *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*, prenadamedia group, 2018.
- Jannah, Raudhatul. "Pengaruh Pemamfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN P7 Kota Bengkulu." Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.
- Kariadinata, Rahayu. *Dasar-Dasar Statistik Pedidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Khairatunnisa, Sri. "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Tema 6 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin." UIN Antasari Banjarmasin, 2021. <https://idr.uin-antasari.ac.id/15915/>.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (27 Oktober 2016). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.
- Neoloka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014.
- Novita, Rita, Rully Charitas Indra Prahmana, Nurul Fajri, dan Mulia Putra. "Penyebab kesulitan belajar geometri dimensi tiga." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (22 Mei 2018): 18–29. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.16836>.
- Novitasari, Dian. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *Fibonacci: Jurnal*

- Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (30 Desember 2016): 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- Pangestu, Aji, Muhammad Nur Daim Ma'sum, dan Wahyu Setyaningrum. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Minat Belajar Matematika Siswa," t.t.
- Purba, Ramen A, Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. Cet. 8. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021.
- Purwanto, Edy. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020.
- Rusnandi, Enang, Harun Sujadi, dan Eva Fibriyany Noer Fauzyah. "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar," 2015.
- . "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar," t.t.
- Saputri, Shelia, dan Alexander J.P. Sibarani. "Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android." *Komputika : Jurnal Sistem Komputer* 9, no. 1 (3 April 2020): 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>.
- Setiowati, Titik. "Pengaruh Penggunaan Ap likasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di MTs NU Unggaran Tahun Ajaran 2018/2019." Universitas Negri Semarang, 2019.
- Setyawan, Bintoro, NFn Ruffi, dan Ach. Noor Fatirul. "Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (28 Juli 2019): 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>.
- sudaryono. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2019.
- sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017. Suranda, Novalyo, dan Muhammad

- Khadafi. “Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia,” t.t.
- Suryawan, Putu Pasek, dan Putu Wisna Ariawan. *Geometri Ruang*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, t.t.
- Susetyo, Budy. *Prosedur Penyusunan dan Analisa Tes Untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: Refika Aditama, 2015.
- Thamrongrat, Pornpon, dan Effie Lai-Chong Law. “Design and Evaluation of an Augmented Reality App for Learning Geometric Shapes in 3D.” Dalam *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019*, disunting oleh David Lamas, Fernando Loizides, Lennart Nacke, Helen Petrie, Marco Winckler, dan Panayiotis Zaphiris, 11749:364–85. *Lecture Notes in Computer Science*. Cham: Springer International Publishing, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-030-29390-1_20.
- Vidak, A., I. Movre Šapić, V. Mešić, dan V. Gomzi. “Augmented Reality Technology in Teaching about Physics: A systematic review of opportunities and challenges,” 2023. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2311.18392>.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (1 Januari 2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.