

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Muhammad Ghozian Kafi. *Pengembangan Aplikasi berbasis Augmented Reality pada Outdoor Mathematics Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Aini. “Peran Media dalam Menunjang Pembelajaran Matematika Abad 21.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 2019: 12–16.
- Anand, Sweta. *Augment Your Business with AR/VR*. Gurugram: Queppelin Technology, 2021.
- Angraini, Lilis Marina, dkk. *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika*. Makassar: Global RCI, 2023.
- Anshori, Sodiq. “Pemanfaatan Teknologi Informasi & Komunikasi sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 1(1), 2017: 89.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Ariso, José María. *Augmented Reality: Reflections on Its Contribution to Knowledge Formation*. Berlin: De Gruyter, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Aviles, Reyes & Aviles Cruz. “AR Principles: Fusion of Virtual 3D Objects with Real World.” *Journal of AR in Education*, 40(1), 2018: 250.
- Branch, Robert M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2015.
- Creswell, John W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Dhiyatmika, I Dewa Gede Wahyu, dkk. “Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK.” *Jurnal Ilmiah Lontar Komputer*, 6(2), 2015: 589.

- Furht, Borko (Ed.). *Handbook of Augmented Reality: An Overview of Augmented Reality*. Florida: Springer, 2011.
- Gall, Meredith D., & Walter R. Borg. *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). Boston: Pearson, 2015.
- Gusteti, Meria Ultra, dkk. "Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2023: 2736.
- Harjanto & Sutarni. "Pengembangan Media AR untuk Pembelajaran di Masa Pandemi." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 2021: 35.
- Haryanto. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2015.
- Hidajat, Fajar Arif. "Augmented Reality Applications for Mathematical Creativity: A Systematic Review." *Journal of Computers in Education*, 10(1), 2023: 7.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT Diva Press, 2011.
- Islim, Ozge Fatma, dkk. "Augmented Reality in Mathematics Education: A Systematic Review." *Participatory Educational Research*, 11(4), 2024: 122–123.
- Jannah, Raudhatul. *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik...* Skripsi. IAIN Bengkulu, 2020.
- Kemendikbudristek. *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2023.
- Liu, dkk. "Teaching Assistant System of Lathe Turning Training Based on Mobile Augmented Reality." *IEEE 11th International Conference on Engineering Education*, 2019: 6.
- Lutfiani, Eka Nur, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK pada Pembelajaran Matematika." *π (Phi) Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 2024: 267.
- Marina Angraini, Lilis, dkk. *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika*. Makassar: Global RCI, 2023.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

- Molenda, Michael. "In Search of the Elusive ADDIE Model." *Performance Improvement*, 54(2), 2015: 41.
- Muhammad, Ramli. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2012.
- Mulyasa, E. *Menjadi Peneliti Profesional dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Pradana & Surya. "Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Matematika." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 2020: 12.
- Pranata & Yulianto. "Pengembangan Media Interaktif pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk SMP." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 2021: 45.
- Prihayuda, Tatang Aditya. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Web pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII." *Jurnal Matematika Statistika & Komputasi*, 15(1), 2018: 65.
- Rahman & Setyaningrum. "Interactive Virtual Reality Laboratory as Distance Learning Media: A Systematic Literature Review." *iJIM*, 16(4), 2022: 14.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2012.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sanusi, Uwes & Rusdiana. *Sistem Pemikiran Manajemen Pendidikan: Alternatif Memecahkan Masalah Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Sari, Ratih Intan. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR)...* Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Setyawan, Bonifasius Wahyu, dkk. "Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar (Barsida) menggunakan Augmented Reality." *Journal of Informatics*, 3(1), 2020: 2.

- Siregar & Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 2020: 129–131.
- Sri Subarinah & Wahyuni, Eny Dwi. *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 Kurikulum 2013 Edisi Revisi*. Jakarta: Kemendikbud, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Surahman, Ence, dkk. "Kajian Teori dalam Penelitian." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 2020: 49.
- Suryono. "Permasalahan Teknis dalam Penggunaan Unity dan Vuforia di Sekolah." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 2021: 29.
- Sweta Anand. *Augment Your Business with AR/VR*. Gurugram: Queppelin Technology, 2021.
- Tiurlina. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI, 2012.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Uwes, Sanusi & Rusdiana. *Sistem Pemikiran Manajemen Pendidikan: Alternatif Memecahkan Masalah Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Warsita, Bambang. "Mobile Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif." *Jurnal Teknodik*, 14(1), 2010: 62–63.
- Wartoyo, Bayu Purbo, dkk. *Mudah Membuat Augmented Reality*. Mojokerto: PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan, 2023.
- Widodo, Slamet, dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Penerbit CV Science Techno Direct, 2023.
- Winaryati, Eny, dkk. *Cercular Model of RD&D*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Yulianingsih & Khasanah. "Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Multimedia." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 2021: 58–64.
- Yusufhadi, Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Zahwa, Feriska Achlikul & Syafi'i, Imam. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 2022: 61.