

## DAFTAR PUSTAKA

- E.Kosasih. (2021). *Pemngembangan Bahan Ajar*. PT. Bumi Aksara.
- F. N., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*.
- Farida Sianturi, G. A. (2022). Implementasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik . *Of Mathematics Education And Applied*, 23-33.
- Fauzia, I., & A. A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. 1(2), 108–113.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (N.D.). *Media Pembelajaran*. 31-40
- Koesnandar, A. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi ( Tik ) Sesual*. 08(01), 33–61.
- Lestari, D. W., & Dkk. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Lestari, V. E. (2023). Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Dengan Media Virtual Augmentedreality (AR) Pada Siswa Kelas V SD Kartika Nasional Plus Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 57.
- Milala, K., Media, K., & Menggunakan, P. (N.D.). *Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*. 1, 195–202.
- Mutia, A. N., Apriyanto, & Hakam, A. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bangun Ruang Augmented Reality Berbasis Android Pada SMP Negeri 8 Palopo. *Jurnal OF Education, Language Teachibf And Science*, 2..
- Mauliddhia, S. A., Hosana, A., Tarigan, Z., Angelia, M., Purba, L., & Enggar, A. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Manajemen Waktu Melalui Pemberian Psikoedukasi*. 4(2), 212–217. <https://doi.org/10.47065/jpm.V4i2.1237>
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., Rini, C. P., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (N.D.). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah*

Dasar. 44–48. <https://doi.org/10.47353/Bj.V2i1.48>

Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). *Jurnal Basicedu*. 6(4), 6145–6154.

Nurliana, N., Yuvi, D., Sri, W., Oktavia, L. L., Dominikus, S., & Biondi, D. (2022). *Correspondence Positive Impact Of The COVID-19 Pandemic : Meaningful Learning Using Augmented Reality For Children*. 45(2), 2021–2022.

Rachmawati, R. W., & Anugraini, A. P. (2020). Pengembangan Eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) Dengan Penguatan Karakter Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.

Rissa, P., Intari, P., Made, N., Wijayanti, W., & Juwana, I. D. P. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar*. 2(Juni), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>

Robianto, R., Andrianof, H., Salim, E., Komputer, F. I., Ekonomi, F., & Putra, U. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality ( Ar ) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android*. 1(1), 61–66.

Rudy, P., & Dkk. (2017). *Sskl UN SMP/Mts 2017*.

Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Teknologi Augmented Reality Merupakan Langsung Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(September).

Tania, E. P., A. P., & Aint, A. Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Melalui Aplikasi Essamblr Edu Pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. *Dharma Pendidikan*, 152.

Tuta, B. B., Harta, J., & Purwasih, S. S. (2022). *Development Of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media On The Topic Of Effect Of Surface Area*. 6(1), 44–57.

Pendidikan, J., & Widya, T. (2023). . 2(1), 119–145.

Pendidikan, J. T., & Pradana, R. W. (2020). *Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah*. 5, 97–115.

Wulandari, N. S., A. S., D. M., & A. R. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif Dan Inovatif*. Semarang

Z. A., Sari, S. G., J. A., & Mahdiansyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Zakariah, Vivi Afriani, K. M. Zakariah. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research Research And Development (R And D)* (Edisi Pert). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawadah Warrahmah Kolaka.
- Zulkardi, Z., & Putri, R. I. I. (2020). Supporting Mathematics Teachers To Develop Jumping Task Using PISA Framework (JUMPISA). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210.
- Revita, R. (2019). Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk SMP. *JURING (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7486>
- Rissa, P., Intari, P., Made, N., Wijayanti, W., & Juwana, I. D. P. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar*. 2(Juni), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>