

DAFTAR PUSTAKA

- Abdal, N. M., Wahyudi, M. H., Ashadi, N. R., Nurhijrah, Jumadin, Ashari, H., Lamasitudju, C. A., & Suryana, S. (2022). *Teknologi Pendidikan* (Andi Muhammad Taufik (ed.)). Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3* (R. Damayanti (ed.)). Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Dewi, N. R., & Ardiansyah, A. S. (2022). Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika. In *Penerbit Lakeisha* (Vol. 11, Issue 1). Lakeisha.
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212–219. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Evilina, D. (2024). *Jaring-jaring Tabung Foto: Buku Membuat Jaring-jaring Ruang*. <https://images.app.goo.gl/jphBvZ272t11uEaH7>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik). In *sanabil*.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, & Sulaiman. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)

- Husnaidi, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(2), 281–288. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.57>
- Ilham, S. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2824–2833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5974>
- Joylitha, R. U., Agusdianita, N., & Lusa, H. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Ke-1*, 10–15.
- Kadir. (2022). *Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.
- Kalalo, R. R., Almu'tasim, A., & Lumentah, L. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- KBBI. (2024). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan*. <https://kbbi.web.id/teknologi>
- Khoiriyah, S., Wulandari, P., Bulan, S., Mukmin, C. P., Evenddy, S. S., Butsiarah, Nurlely, K. L., Angranti, W., Lubis, M., & Simarmata, J. (2025). *Teknologi Pendidikan Teori dan Aplikasi* (I. M. Nadeak (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Mahartika, I., Iwan, Suttriso, Dwinanto, A., Yulia, N. M., A, A., Mas'ud, N. M. H., Sudirman, Simarmata, D. C. J., & Afrianis, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. In M. Afandi (Ed.), *Duta Media Publishing*. Duta Media Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover
- Manaf, A., & Khotimah, H. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mayasari, N., Utami, A. D., & Suriyah, P. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah. kumpulan rumah cemerlang indonesia*.
- Nurdiana Agustin, T., Nur Aeni, A., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4(14), 5810–5819. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

- Nursyafitri, A. A., Isrok'atun, & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permana, A. (2021). *Media Pembelajaran Augmented Reality*. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/media-pembelajaran-kekinian-augmented-reality/>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Rahmah, M., Vitoria, L., & Mislinawati. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang di SD Negeri 2 Lambheu. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 436–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9846> ISSN
- Refdinal. (2022). *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Sahabuddin, & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Sundari, E. (2024). Tranformasi Pembelajaran di Era Digital: Menginntegrasikan Teknologi dalam Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Suwardi, A. A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (2024). *Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 126–138. <https://dai.org/10.56855/jpsd.v3i2.1087>
- Syamsuri, Jefriyanto, W., Sudirman, Sukmawati, R., PA, R. H. B., Rezeki, U. S., Kondolayuk, M. L., Kurniawati, N., Safitri, P. T., Cornelia, T. S., Sari, N. D., Fitrian, A., Bahriah, E. S., Silalahi, E. K., & Ramady, G. D. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In S. Haryanti (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Media Sains Indonesia.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan.

- Yunita, S., Pratama, D. E., Silalahi, M. M., & Sembiring, T. (2023). Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 745. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3083>