

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Degeng, I. N., & Husna, A. (2020). Pengembangan Buku Suplemen dengan Teknologi 3D Augmented Reality sebagai Bahan Belajar Tematik untuk Siswa Kelas 4 SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 111–118. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p111>
- Abdullah, A. A., Richardo, R., Rochmadi, T., Wijaya, A., & Nurkhamid, N. (2022). The Use of Ethnomathematics Learning Media Based on Augmented Reality for Madrasah Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 877–886. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1140>
- AlNajdi, S. M. (2022). The effectiveness of using augmented reality (AR) to enhance student performance: using quick response (QR) codes in student textbooks in the Saudi education system. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 1105–1124. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10100-4>
- Ahmariyah, F. S. (2024). Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa SD. *FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>
- Annisa, A., Syamsuri, S., & Khaerunnisa, E. (2021). Kesulitan Siswa dalam Proses Matematisasi Soal Cerita Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v2i2.11700>
- Apriyanti, D. A. K., Sugiarta, I. M., & Suarsana, I. M. (2021). Pemahaman konsep matematika siswa dengan strategi everyone is a teacher here. *Jurnal Analisa*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.8529>
- Asrizal, A., Marjuni, M., Habibah, R., & Asiah, S. (2023). Meta-Analysis of the Effect of E Module on Students' Critical and Creative Thinking Skill in Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 141–147. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.2696>
- Astri, Z., Noni, N., & Halim, A. (2024). Integrating Digital Learning in English Reading Classes: Experiences of Indonesian Higher Education Lecturers. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.46918/seltics.v7i1.2239>
- Aziza, M. (2022). Penggunaan Modul Elektronik Audiovisual Dalam Mengajarkan

- Konsep Penjumlahan Dan Nilai-Nilai Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *Edutech*, 21(1), 62–70. <https://doi.org/10.17509/e.v21i1.46347>
- Fairus, F., Maftuh, B., Sujana, A., Pribadi, R., & Azzahra, F. (2024). Local Wisdom Integration in Learning Implementation in Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 194–205. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8029>
- Fanani, A. (2022). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran , Program Pascasarjana UMP*, 2022. 14–39.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Firmansyah, F., & Hadi, A. (2022). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.119978>
- Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. London: Springer New York Dordrecht Heidelberg London. doi:DOI 10.1007/978-1-4614-0064-6
- Hanum, M., Lussetyowati, T., & Oktarini, M. F. (2021). Analisis Integritas Pengayaan Ruang sebagai Performa Tampilan Rumah Limas Palembang. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 10(4), 180–189. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v10i4.1>
- Hariyono, H. (2023). Implementation of Digital Technology-Based Learning Model to Enhance Student Engagement and Motivation in Economics Subject Learning at High School. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(2), 388–396. <https://doi.org/10.29062/edu.v7i2.710>
- Hikmayani, J., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas IV Menurut Teori Van Hiele di SDN 06 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 133–141. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1111>
- Isnaeni, N., & Sa, C. (2024). *Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Sains dengan Earth Exploration: E-Modul Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr EDU*. 521–530.
- Jehan, A., Octaria, D. O., & Syahbana, A. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Materi Lingkaran Berbasis CTL Berbantuan Geogebra. *Indonesian Geogebra Journal*, 2(1), 1-8.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia. (2023). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/10/balai-media-kebudayaan->

ajak-masyarakat-manfaatkan-media-digital-untuk-memajukan-kebudayaan-lokal

Khairatamma, T. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Metode Mnemonik Untuk Membantu Daya Ingat Siswa Pada Materi Sistem Saraf Kelas Xi. *Doctoral dissertation, Universitas Jambi*.

Kosasih, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara .

Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>

Lisnani, L., Zulkardi, Z., Putri, R. I. I., & Somakim, S. (2020). Etnomatematika: Pengenalan Bangun Datar Melalui Konteks Museum Negeri Sumatera Selatan Balaputera Dewa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 359–370. <https://doi.org/10.31980/MOSHARAFA.V9I3.754>

Liyah, S., Arwanto, A., & Imanudin, I. (2023). Effectiveness of E-Module Literacy Movement Learning Devices to Increasing Mathematical Concept Understanding Ability. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 753–770. <https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.380>

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Mahidin, A. (2021). *Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX D SMP Negeri 1 Nanga Pinoh dalam Melakukan Operasi Bangun RUang Sisi Lengkung dengan Metode Simulasi*. 9(2), 259–275.

Manapa, I. Y. H. (2021). Etnomatematika: Kekayaan Budaya Kabupaten Alor Sebagai Sumber Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Numeracy*, 8(1), 1–24. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i1.1396>

Maulina, Y., Supriyono, S., & Yuzianah, D. (2023). Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Siswa Sma Yunita Maulina. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 22–36.

Mulbar, U. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pilar Baru (Pintar Belajar Bangun Ruang) pada Siswa Kelas VIII*. 4(2), 126–135.

Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625–1631. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>

- Nasution, N. (2022). Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital. In *Jakarta: Kencana*.
- Nijholt, A. (2023). Toward a New Definition of Augmented Reality. *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*, 118, 30–39. <https://doi.org/10.54941/ahfe1004438>
- Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 14–25. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Nugroho, W. A., & Rini, D. P. (2021). Penggunaan Gamifikasi pada Massive Open Online Course (MOOC). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25126/jtiik.0811689>
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Pratama, Y. (2019). Rumah Limas: Refleksi Sejarah Akulturasi Kebudayaan Masyarakat Sumatera Selatan. *Jambura History and Culture Journal*, 1(1), 29–40. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jhcj/article/view/2529>
- Pratita, D., Amrina, D. E., & Djahir, Y. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan Untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13129>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/JPDWS.V1I08.554>
- Ratih, A. (2022). Pengembangan Buku Ajar untuk Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 33(1), 17–23.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*. Pasuruan, Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1),

1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

- Rofi'i, A. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1).
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2020). Discussing culturally relevant education and its connection to cultural aspects of mathematics through ethnomathematics. *Revista Eletrônica de Educação Matemática*, 15(1), 1–20. <https://doi.org/10.5007/1981-1322.2020.e67502>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Saju, S., Babu, A., Kumar, A. S., John, T., & Varghese, T. (2022). Augmented Reality VS Virtual Reality. *International Journal of Engineering Technology and Management Sciences*, 6, 379–383. <https://doi.org/10.46647/ijetms.2022.v06i05.057>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/JUPRIT.V2I2.2025>
- Setiani, N., Roza, Y., & Maimumah. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang Pada Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2286–2297.
- Sianturi, A., Nopriyanti, T. D., Retta, A. M., & Education, M. (2025). *Systematic Literature Review : Augmented Reality In Math Learning*. 9(2022).
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Siti, R. S. S., & Nuur Wachid Abdul Majid. (2024). The Effectiveness of Augmented Reality Technology in Mathematics: A Case Study of SMP Al Azhar Plus Bogor. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 13(2), 316–325. <https://doi.org/10.23887/janapati.v13i2.74582>
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (RnD). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.

- Suaib, M., & Sutriyani, W. (2024). *The Effectiveness of Using Assemblr Edu Application Media Based on AR (Augmented Reality) on Understanding the Concept of Elementary School Geomtry 3D*. 5(3), 190–196. <https://doi.org/10.30596/ijems.v5i3.21018>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnita, E., Kartini, K., & Saragih, S. (2024). Analisis Kesalahan Peserta Didik pada Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar. *JIPIS*, 33(1), 1-12.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/MOSHARAFA.V11I3.1534>
- Syaputri, N., Siregar, N. A. R., & Fera, M. (2024). Pengembangan LKPD Berbantuan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(3), 119–125. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v4i3.529>
- Tapscott, D. (2013). *Grown Up Digital yang Muda yang Mengubah Dunia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tondi, M. L., & Iryani, S. Y. (2018). Nilai Dan Makna Kearifan Lokal Rumah Tradisional Limas Palembang Sebagai Kriteria Masyarakat Melayu. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.26418/lantang.v5i1.25383>
- Wahyunto, E., Heriyanto, H., & Hastuti, S. (2024). Study of the Use of Augmented Reality Technology in Improving the Learning Experience in the Classroom. *West Science Social and Humanities Studies*, 2(05), 700–705. <https://doi.org/10.58812/wsshs.v2i05.871>
- Wibowo, H. S. (2023). *CANVA: Panduan Lengkap untuk Desai Grafis yang cepat dan mudah* (W. Anita (Ed.); p. 37). Tiram Media.
- Wulandari, K. (2023). *Pengembangan Modul Dengan Augmented Reality Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, ART, And Mathematics) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*.
- Yasa, A. D., Kumala, F. N., Alfianto, R. N. A., & Salimi, M. (2024). Development of human digestive organ media based on Assemblr EDU. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1371–1382. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.71204>