

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T. N., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 5810-5819.
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dengan pedekatan contextual teaching and learning pada materi bangun ruang kelas v sd. *Jurnal Cendekia*, 4(2), 1281-1296.
- Isnaeni, S., Ansori, A., Akbar, P., Bernard, M., Siliwangi, I., Terusan, J., ... & Barat, J. (2019). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa SMP pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. *Journal on Education*, 1(2), 309-316.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83-98.
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1524-1534.
- Farhan, M. N., & Jumardi, J. (2023). Faktor Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 874-879.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636-646.
- Hamzah, H. (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Minat Kelas 5 SDN 12 Langkanae Kota Palopo. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 98-105.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani, N., & Gandamana, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 95-111.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.

- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan modul pembelajaran matematika materi pecahan kelas V sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(2), 272-281.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F. & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). Uny Press.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Musthofa, M. N. A., Ramadhan, M. A. N., & Harchristanto, B. A. (2024). Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bangun Ruang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 284-292.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas penggunaan media power point terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar dan bangun ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 110-114.
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan: (Learning Media Innovation Using Augmented Reality on Digestive System Material). *BIODIK*, 10(2), 238-248.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Penerbit Nem.
- Rohman, M. A., & Ichsan, R. M. (2021). Pengaruh beban kerja dan stres kerja terhadap kinerja karyawan PT Honda Daya Anugrah Mandiri cabang Sukabumi: Manajemen sumber daya manusia. *Jurnal Mahasiswa Manajemen*, 2(1), 1-22.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif,Kualitatif,Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). Yogyakarta. Cv, Alfabeta.
- Suhaimi, S., & Nasidawati, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Numbered Head Together Dan Course Review Horay Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C Sdn Handil Bakti. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 74-86.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459-470.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- 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.
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21-24.
- Wassalwa, M., Siregar, H. D., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). Analisis uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistik parametrik. *Al Ittihadu*, 3(1), 67-79.