

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Anam, K., Wiradharma, G., & Prasetyo, M. A. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis *Augmented reality* Materi Bangun Ruang. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 234–246.
- Andrianu, A., Mansur, H., & Sulisty Rini, S. (2025). Systematic literature review: Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap literasi siswa di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3)
- Anika Musayadah, Salsabila Rizki Rofikoh, Naila Ulfatusy Syarifah, & Muh Syauqi Malik. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Bangun Datar Dan Bangun Ruang Dengan Menggunakan Pola Barisan. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 96–106.
- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan Desain Model *Plomp* Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 36–40.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis *Augmented reality*. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93.
- Balcita & Palaoag. (2020). *Augmented reality* Model Framework for Maritime Education to Alleviate the Factors Affecting Learning Experience. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(8), 603-607
- Bambang Setiawan, Yusep Muslih Purwana, Noegroho Djarwanti, Niken Silmi Surjandari, S. N. F. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Desa Dengan Pembuatan Keramba Jaring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17(2), 287–295.
- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The use of marker-based *Augmented reality* in space measurement. *Procedia Manufacturing*, 42(2019), 337–343.
- Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis *Augmented reality* Pada Materi Bangun Ruang. *Widya Balina*, 6(2), 325–338.
- Budiyati, B., Yunarty, Y., Renitasari, D. P., Anton, A., Supryady, S., Kurniaji, A., Saridu, S. A., Ihwan, I., & Indrifah, R. (2022). Teknik Inseri Nucleus dan

- Penanganan Pasca Operasi Tiram Mutiara (*Pinctada maximma*). *Jurnal Salamata*, 3(2), 49.
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318.
- Dwi Gotama, J., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis *Augmented reality*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). *International seminar on education (ise)* 2. 62–70.
- Eviana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Permukaan Bangun Ruang Dan Mengatasi Kejenuhan Pada Siswa Kelas VI A SDI Labat Kota Kupang Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lazuardi*, 6(1), 1–23.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). *Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis*. 11(2), 152–159.
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85.
- Gustina & Mariana. (2025). *Augmented reality*-Based Ethnomathematics Learning Media to Enhance Spatial Ability in 3D Geometry for Fifth Grade Elementary Students. *Journal of Innovation Research and Practice in Education*, 4(2), 273–280.
- Hanafi. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153.
- Hanafi, A. N., Septiwi, E., Rahman, N. A., Citra, Y., Maharani, S., & Depra, L. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Yasin*, 2(6), 798–806.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan*

Keislaman, 10(1), 26–50.

- Hasyim, A. F., Munawar, B., & Ma'arif, M. (2021). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta didik MAN 1 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 5–24.
- Hendrajat, E. A. (2018). Budidaya Ikan Bandeng dalam Keramba Jaring Apung di Muara Sungai Borongkalukua, Kabupaten Maros. *Prosiding Simposium Nasional Kelautan Dan Perikanan V Universitas Hasanuddin*, 135–144.
- Hsieh, M.C. (2021). Development and Application of an *Augmented reality* Oyster Learning System for Primary Marine Education. *Electronics*, 10(22), 2818.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). Metodologi Penelitian. In *Gunadarma Ilmu* (Vol. 11, Issue 1).
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310.
- Jannah. (2009). Media Pembelajaran. In *antasari press*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom Jurnal Pendidikan & Matematika*, 6.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).
- Kurniawati, A., Bengen, D. G., & Maduppa, H. (2014). Karakteristik Telescopium telescopium pada ekosistem mangrove di Segara Anakan , Kabupaten Cilacap , Jawa Tengah. *Journal Bonorowo Wetlands*, 4(2), 71–81.
- Listiawan, T., & Antoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Augmented reality* (AR) Pada Materi Transformasi Geometri. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 43–52.
- Mar'atullatifah, Y., Christian, Y. E., & Alisyahbana, M. I. (2024). *Literature Review: Inovasi Media Pembelajaran Augmented reality* (Ar) Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Era Revolusi Industri 4.0. 19(1978), 3695–3702.
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–20.
- Mazidah, O. I. U. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2021). Pengembangan Media Puzzle Dengan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 2. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(2), 81–87.

- Minah, M. S. A. M., Izzati, N., & Tambunan, L. rismery. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Slide Show Dengan Karakteristik Realistic Mathematics Education. *Soj Umrah*, 2, 2722–0710.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis *WEBSITE* (Studi Kasus : Bimbingan Belajar *DE POTLOOD*). 2(3), 136–147.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. In *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*.
- Pratama, Y. P. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented reality*. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 2, 600–607.
- Priambudi & Sutopo. (2024). *Augmented reality* Learning Media with a Problem-Based Learning Model to Enhance Students' Comprehension on Mathematical Concepts. *International Journal of Research in Education*, 4(2), 323–334.
- Purnamawati, P., Supriadi, S., Arfandi, A., Ponta, T., & Mukhlisin. (2021). Panduan Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented reality (AR)*. i–22.
- Putri, H. M., Hasnawati, H., & Yuliantini, N. (2020). Pembuatan Karya Seni Menggambar Dekoratif pada Capping dalam Mata Pelajaran SBK Siswa SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 218–228.
- Putri, L. S., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 8(1), 65–74.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sugiarso, B. A., Narasiang, B. S., Pranajaya, S. A., Gunawan, T., Fayola, A. D.,

- Marzuki, M.,. (2024). Penerapan teknologi augmented reality dalam menyajikan materi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 4999–5004
- Sulistyaningsih, R. K., Barata, A., & Siregar, K. (2017). Perikanan Pancing Ulur Tunadi Kedonganan, Bali. *Jurnal Penelitian Perikanan Indonesia*, 17(3), 185.
- Sungkowo, M. (2009). Panduan Penyelenggaraan Program Rintisan Sma Bertaraf Internasional (*R-SMA BI*) (2nd ed.). Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yasir et al. (2022). Developing Madura Local Content and *Augmented reality*-Based Digital Textbook to Improve Scientific Reasoning Ability. *International Education Research Journal*, 8(1), 22–31.
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.