

DAFTAR PUSTAKA

- Aliman, M., Mike, Halek, D. H., Marni, S., Supriyono, & Gusnaldi. (2024). Identifikasi Kemampuan Berpikir Spasial Pada Materi Atmosfer Siswa SMA di Kota Padang. *JGEL: Jurnal Geografi, Edukasi, Dan Lingkungan*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.22236/jgel.v8i1.11755>
- Aprilyana, L., Netriwati, Suri, I. R. A., & Arifin, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Spatial Thinking Peserta Didik. *Seminar Nasional Inovasi, Riset, Dan Teknologi (Sinergi)*, 5(2), 8–11. <https://doi.org/10.21009/sinergi.v1i1.63747>
- Asmad, N., & Mulbar, U. (2025). Analisis Rendahnya Spatial Ability Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 467–475. <https://doi.org/10.33087/phi.v9i2.583>
- Assemblr. (2025). *Assemblr Edu*. <https://edu.assemblrworld.com/projects/creations>
- Azzahro, F., Mawarsari, V. D., & Aziz, A. (2025). Pengembangan Media Video Interaktif Pendekatan Pembelajaran Van Hiele Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 442–452. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5381>
- Bano, V. O., Marambawaang, D. N., & Njoeroemana, Y. (2022). Kriteria Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Waingapu. *Jurnal Ideas*, 8(1), 145–152. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.660>
- Cahyhatini, A. F., Mokoagow, A., & Rafli, M. (2021). Pengembangan Video Ajar “Konsep Fluida Statis” Menggunakan Media Powtoon. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 7(1), 26–36.
- Chofifah, N., Sesanti, N. ., & Rahayu, S. (2024). Media Pembelajaran ARBA (Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu) Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Penagajaran*, 2(8), 521–532.
- Cholilah, M. (2023). Profil Kemampuan Spasial Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika Yang Berkaitan Dengan Geometri Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(3), 178–188.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

- Daryati, Kuswandi, Arifin, M. Z., & Ardianto, D. (2024). Bagaimana Kemampuan Spasial Matematis Siswa Ditinjau dari Gender?: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4).
- Elisyah, N., Fonna, M., & Ayunda, D. S. (2024). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Aljabar Berbasis Pendekatan PMRI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3434–3440. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1142>
- Esti, J., Wardani, S., Fiantika, F. R., & Rusminati, S. H. (2024). Analisis Kemampuan Spasial Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(9), 345–352. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11178706>
- Falentina, Y., Jailani, J., Purwati, S., & Akhmad, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card dengan Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMP Negeri 37 Samarinda. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9927–9934. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9067>
- Fauzi, A., & Sitompul, P. (2023). Analisis Kemampuan Disposisi Matematis pada Pembelajaran Matematika Siswa SMKN 2 Langsa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(June), 2382–2390. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2549>
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 548–565. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5820>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 13. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- 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.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hidayati, N., Ferazona, S., & Idris, T. (2021). 4Cs' (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) pada Era Revolusi Industri 4.0: Pentingnya Mengenalkan Keterampilan ini Bagi Guru SMPN 1 Kuok. *Community Education Engagement Journal*, 3(1), 30–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ceej.2019>
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Kena, H. (2025). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Melalui Model ADDIE Guna Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Lingka Mutu Pendidikan*, 22(1), 35–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54124/jlmp.v22i1.155>
- Kharismwati, A., & Nugraheni, N. (2025). Pengembangan Media Adobe Animate Berbasis PBL dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–14.
<https://doi.org/10.33752/cartesian.v5i1.10072>
- Khasana, I., & Suyanto, E. (2023). Development of Augmented Reality Flashcards as an Innovative Learning Media on Linear Motion. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(April 2022), 291–297.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v24i1.pp291-297> Received:
- Khasanah, S. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Flashcards Berbasis AR (Augmented Reality) pada Materi Pecahan. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 1528–1535.
- Kusnadi, D., Barumbun, M., & Fauzan, B. A. (2023). Kemampuan Spasial Siswa Sekolah Dasar Melalui Teori Van Hiele Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, VII(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp.v7i2.3100>
- Lumintang, B., Repi, R. A., & Warouw, Z. W. M. (2023). Berbasis STEAM Pada Siswa Kelas XI IPA Materi Sistem Ekskresi Di SMA Negeri 1 Dumoga Timur. *Journal Social, Sciense and Education*, 6(2).

<https://doi.org/10.32531/jsosced.v6i2.720>

- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati³, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18.
- Maftuh, M. S., & Yustitia, V. (2021). Pendekatan Realistic Mathematics Education Pada Materi Bentuk Aljabar. *Inovasi Matematika (Inomatika)*, 3(1), 16–26. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v3i1.239>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
- Marian, F., Efendi, D., Abdillah, K. M., Pendidikan, K., & Barat, B. (2025). Integrasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa. *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v10i2.2510>
- Marseli, P., Adriani, Nelmira, W., & Hutasuhut, N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Macam-Macam Lengan Busana Melalui Flashcard Berbasis Assembler Edu Untuk Siswa SMK Fase E Di SMK N 4 Sijunjung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 250–269.
- Mulyani, S., & Farida. (2020). Pengembangan LKPD Berorientasi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 89–102. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.281>
- Munawarah, Fajriana, Listiana, Y., Maryana, & Aklimawati. (2023). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(1), 37–47.
- Munawir, & Muhammad, N. (2025). Menjadi Guru Profesional di Abad 21 : Keterampilan Dalam Literasi Digital Becoming a Professional Teacher in the 21st Century : Must-Have Skills. *Jurnal Pendidikan*, 34(2), 145–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v34i2.6685>
- Ningsih, D. A. S., & Sari, N. T. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Perseda*, 9(3), 93–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/66zb0985>
- Nurbayan, M., Rinjani, D., & Juhana, A. (2024). Perancangan Flashcard Berbasis

- AR Sebagai Media Pelatihan Desain Grafis Di SMPN 9 Sumedang. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 205–215. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Mind Mampimg Sebagai Medis Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Nurlatifah, P. A., Salsabila, A. D., Azizah, L. N., & Nurjannah. (2025). Systematic Literature Review : Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Kompetensi Pemecahan Masalah pada Siswa. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(01), 66–79.
- Pakpahan, S. P., Sapta, A., & Nisa, U. K. (2025). Development Of Augmented Reality-Based Geometry Learning Media. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 15(3), 44–49. <https://doi.org/10.9790/7388-1503034449>
- Parindang, E. A., Yuspelto, N. M., Ramlan, W., & Marina, L. (2024). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Geometri Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal Eduped*, 3(3), 167–180. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i3.1035>
- Pasinggi, Y. S., Hakim, A., & Chaesar, R. P. (2023). Penerapan Model RME (Realistic Mathematics Education) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV UPTD SPF SD Negeri 184 Dare Ajue Kabupaten Soppeng. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2020).
- Purnamasari, R., Motivation, M., & Understanding, C. (2025). Penerapan aplikasi geogebra terhadap motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa materi bangun ruang sisi datar. *Zona Education Indonesia (ZEI)*, 3(3), 1–10.
- Putri, I. K. Q., & Sutarni, S. (2025). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika SMP Ditinjau dari Aktivitas Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 8(3), 441–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/99x5dx90>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmadila, A. S., Amalani, A., Putri, M., & Negari, B. D. (2023). Sistem Pembelajaran Abad-21 Sebagai Upaya Peningkatan Sumber Daya Manusia. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Inovatif*, 1(1), 72–81.
- Rahman, T., Saputra, J., Pasundan, U., Pasundan, U., Penemuan, M., & Berbantuan,

- T. (2022). Peningkatan Kemampuan Spasial Matematis siswa Melalui Model Penemuan Terbimbing Berbantuan Geogebra. *Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(1), 50–59.
- Rahmatan, H., Biologi, D. P., Kuala, U. S., Darussalam, K., & Aceh, B. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Ekosistem Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media on Ecosystem Material. *Jurnal Jeumpa*, 12(2), 168–177. <https://doi.org/10.33059/jj.v12i2.13122>
- Rakhman, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Geometri Ruang Dimensi Tiga untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas X. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 2(5), 379–386. <https://doi.org/10.17977/um067v2i5p379-386>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.640>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3(2), 2754–2761. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Siregar, F. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berbantuan Aplikasi Assemblr Studio pada Materi Bangun Ruang dalam Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik*. Universitas Malikussaleh.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan* (R. Risdiantoro (ed.)). Intitut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Soraya, W., Utami, C., & Nirawati, R. (2021). Analisis Kemampuan Spasial Matematis Siswa Ditinjau Dari Teori Bruner Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X MAS Yasti Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(1), 19–23.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suhada, I. I., & Rabbani, S. (2020). Pembelajaran Model Realistic Mathematics

- Education (RME) pada Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pecahan Siswa Kelas 3 SD. *Journal of Elementary Education*, 03(05), 252–258.
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *Oryza: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750> Vol.
- Wathoni, N. (2024). Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Konsep Matematika Abstrak. *Jurnal Ilmiah Ipa Dan Matematika*, 2(4), 101–105.
- Wibowo, S., Surayanah, Yuniawatika, Syawaludin, A., Listiawan, D., Farizza, R. Al, & Kurnia, I. (2025). Proyek Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Bagi Guru SD. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(2), 283–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jppm.v6i2.3027>
- Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Augmented Reality Kemampuan Spasial Siswa. *Aksioma*, 12(4), 3561–3573. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8193>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanty, E., Nasution, P., Yulia, P., & Yulianti, P. (2025). Efektifitas Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 84–92.
- Yanuarto, W. N., Iqbal, A. M., Studi, P., Matematika, P., & Purwokerto, U. M. (2022). Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis pada Konsep Geometri. *Edumatica*, 12(April). <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i01.17615>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).