

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. faizal3. (2025). Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal : Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(3), 152–164. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/238>
- Abed, R. K., & Hasan, A. P. A. K. (2021). Multiple Mathematical Representations According to the (Lesh) Model of High School Students and Its Relationship to Their Mathematical Ability. *Journal of Contemporary Issues in Business andGovernment*, 27(3), 2201–2211. <https://doi.org/10.47750/cibg.2021.27.03.272>
- Adeoye, M. A., Adrian, K., Indra, S., Satya, M. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education : Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Adhar, Henra, K., & Sirwanti. (2026). Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumoh Aceh Sebagai Sumber Pembelajaran Geometri: Studi Berdasarkan Kegiatan Pertukaran Mahasiswa Merdeka. *Jurnal Pendidikan Digital Dan Inovasi Berkelanjutan*, 10(1), 216–229. <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jpdib>
- Aflah, H., & Andhany, E. (2022). Etnomatematika dalam Budaya Suku Alas di Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 2376–2390. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1466>
- Agus, I. P., Saputra, A., Agustini, K., & Eka, L. P. (2026). Pengembangan Augmented Reality pada Sistem Peredaran Darah Manusia dengan Problem Based Learning di Sekolah Menengah Atas. *KARMAPATI:Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 15(1), 139–148. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v15i1.105814>
- 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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12909>
- Aini, Q., & Indrawati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika (Aretma) Berbasis Augmented Reality Pada Bangun Ruang Kelas V SD. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6), 1026–1036. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60996>
- Akbar, R. A., & Khairani, M. (2025). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Dalam Perancangan Aplikasi Augmented Reality Yang Memperkenalkan Budaya Suku Alas di Aceh. *Jurnal Ilmu*

Komputer Dan Sistem Informasi (JIRSI), 4(3), 416–429.
<https://doi.org/10.70340/jirsi.v4i3.248>

Alfiani, H., & Firmansyah, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau dari Soal TIMSS. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 55–60. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1>.

Angraini, P., Prahmana, R. C. I., & Shahrill, M. (2021). The Innovative Learning of Square and Rectangle Employing Macanan Traditional Indonesian Game. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 11(2), 119–140. <https://doi.org/10.46517/seamej.v11i2.129>

Apriliyana, D. A., Masfu, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JiIP :Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>

Arikunto, S. (n.d.). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Issue 2018). Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Brahmana, T., Suwanda, R., & Taufiq. (2025). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Biologi Menggunakan *Marker Based Tracking* Pada Platform Android. *RABIT : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 10(2), 1063–1073. <https://doi.org/10.36341/rabit.vxix.xxx>

Fathuloh, R., Kholid, M. N., & Minsih. (2025). Pengembangan Media Etnomatematika Berbasis Augmented Reality (EMAR) Untuk Penguatan Penalaran Spasial Siswa di Sekolah Dasar. *JIGE: Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 609–629. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i2.3822>

Fitri, Lamada, M. S., & Zulhajji. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(1), 2–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i1.1931>

Ghanbaripour, A. N., Talebian, N., Miller, D., Tumpa, R. J., Zhang, W., Golmoradi, M., & Skitmore, M. (2024). A Systematic Review of the Impact of Emerging Technologies on Student Learning, Engagement, and Employability in Built Environment Education. *Buildings*, 14(9), 1–21. <https://doi.org/10.3390/buildings14092769>

Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(01), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1515>

Hajati, K., & Amaliah, N. (2022). Teacher ' s Delivery Format and ADDIE Model to Adjust the Online Learning System during the Pandemic Period. *IRJE:*

Indonesian Research Journal in Education, 6(1), 91–104.
<https://doi.org/10.22437/irje.v6i1.14649>

- Halawati, F., & Jumadi, A. (2025). Pengaruh Resiliensi Matematis Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal ATSAR UNISA*, 4(2), 29–42. <https://ejurnal.unisa.ac.id/index.php/atsar/id/article/view/18>
- Hasanah, U., Ayatusa'adah, & Septiana, N. (2025). Pengembangan Buku Stem Dan Kewirausahaan: Penduan Lengkap Pembuatan Produk Bioedupreneur Untuk Implementasi P5 Di Smk. *Biogenerasi :Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 1052–1062. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i2.5578>
- Hutajulu, A. G., Kantu, E., & Mangelep, N. (2026). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa dengan menggunakan pendekatan pmri. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 56–79. <https://doi.org/10.57094/afore.v5i1.4197>
- Jaelani, Abdin, N., Ridwan, & Jania. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geografi Bencana pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 311–323. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3478>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3, 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kartini, K. S., Labasariyani, N. L. P., Abenk, M. I. S., & Putra, I. N. T. A. (2025). Analisis Perbandingan Efektivitas Augmented Reality Marker-Based dan Markerless pada Media Pembelajaran Struktur Tumbuhan. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 5(1), 301–309. <https://doi.org/10.47709/digitech.v5i1.6343>
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Kelas V. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(1), 144–155. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1241>
- Khasanah, U., & Setyasto, N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbantuan Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD Negeri Tunjungtejo. *JiIP:Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2022), 2519–2529. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i2.10798>
- Kholisoh, N., Nulhakim, L., & Berlian, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Tema Pemanfaatan Gelombang Dalam Kehidupan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 6(1), 272–281.
<https://doi.org/10.29100/v6i1.4361>

- Komaruddin. (2025). Integrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika : Tinjauan Teoretis Pendekatan Kognitif dan Visualisasi Spasial. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 10(2) 26-36. <https://doi.org/10.56013/axi.v10i2.4298>
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. ridwan. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Darajat, M., & Azhar. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *IJESSM: International Journal of Education, Social Studies, And Management*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Mahkotawati, R., Rijanto, T., & Rusimamto, P. W. (2025). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian : Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Siswa SMK. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 1830–1835. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6990>
- Maryam, S., Fonna, M., Marhami, Nuraina, & Aklimawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *JPMM: Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(1), 91–97. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v3i1.11350>
- Masfufah, Z. A., & Imami, A. I. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(2), 2211–2216. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.5790>
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 56–63. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i3.16517DOI>
- Muhaimin, L. H., & Juandi, D. (2023). The Role Of Learning Media In Learning Mathematics : A Systematic Literature Review. *JMME: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 13(01), 85–107. <https://doi.org/10.20961/jmme.v13i1.74425>
- Muhammad, I., & Angraini, L. M. (2023). Research On Students' Mathematical

Ability In Learning Mathematics In The Last Decade: A Bibliometric Review. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 7(1), 108–122. <https://doi.org/10.19166/johme.v7i1.6867>

Muliala, Y. B., & Bangunb, E. U. P. B. (2023). Analisis Perbandingan Metode Marker dan Markerless Angka 0-9 3D Pada Teknologi Augmented Reality. *JTeksis: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 454–459. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.886>

Natasya, N. A., Nurmayanti, & Syamsunir. (2025). Pengembangan video animasi berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 670–681. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34112>

Nugroho, M. H., & Sutirna. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMPN 2 Majalaya Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5713–5719. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.12056>

Nuha, M. A., & Zaen, M. A. F. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 04(02), 505–518. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2689>

Nurfad, Indriana, & Julian, F. (2025). Students' Mathematical Conceptual Knowledge Nurfad. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.26486/jm.v8i2.3414>

Nurhikmah, I., Suwangsing, E., & Mustikaati, W. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Phet Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 192–205. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.27828>

Pangestu, M. R., & Suriati. (2026). Augmented Reality Berbasis Android untuk Pengenalan Alat Pernapasan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Explorer: Journal of Computer Science and Information Technology*, 6(1), 14–26. <https://doi.org/10.47065/explorer.v6i1.2229>

Paputungan, R. D., Novian, D., & Rijal, B. S. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Informatika terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Paguat. *Research Review: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 5(1), 432–442. <https://doi.org/10.54923/researchreview.v5i1.438>

Pasaribu, F. T., Gustiningsi, T., Syafmen, W., Theis, R., Sainuddin, Nusantara, D. S., & Sainuddin, S. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AR untuk Guru SMP di Kota Jambi. *J.A.I : Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1588–1596. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1061>

- Putri, D. A., Fitri, A., & Mislinawati. (2025). Penerapan Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Apresiasi Tari Tema Lingkungan (Tari Tarek Pukat) Kelas IV SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12028–12041. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26657>
- 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>
- Rahmah, I. Z., & Amalina, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres Mariso Ii Kota Makassar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 145–154. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5557>
- Ramadhani, N. Z., & Ratnawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Website Ragam Lingkungan Pada Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 24–41. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.5876>
- Ramadhani, T. P., Rismenb, S., & Lovia, L. (2026). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Bilangan Berpangkat Dan Bentuk Akar Kelas IX . 1 SMP Pertiwi 2. *JMA:Jurnal Matematika Dan Aplikasi*, 1(2), 40–45. <https://ejournal.samudrailmu.com/index.php/jma>
- Rela, N. L. C., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 449–465. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.58022>
- Rizki, A. M., Prawita, T., & Naufal, M. A. (2023). Catoe Rimueng : Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak dan Remaja melalui Seni Bertutur di Panti Asuhan Media Kasih. *Devotion: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.35814/devotion.v2i01.4048>
- Rizqullah, M. F., & Sukmayadi, Y. (2025). *Pengembangan Augmented Reality Pengenalan Alat Musik Tradisional Gayo Sebagai Media*. 14(2), 2859–2872. <https://doi.org/10.58230/27454312.219>
- Sabila, S. Z., Azmi, N., Hadriana, S. D., Aini, P. N., Siregar, S. S. D., & Siregar, N. (2026). Pengembangan Media Ajar Augmented Reality Card Simulasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Assemblr Edu untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika Volume*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.56916/jp.v5i1.2718>
- Saputra, E., Mirsa, R., Yanti, P. D., Wulandari, & Husna, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Arsitektur Rumoh Aceh. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 703–717.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4751>

- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Asesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995. : <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Sarassanti, Y., & Wahidah, A. N. (2024). Analisis Butir Soal Pecahan Pada Mahasiswa: Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 175–181. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpp/article/view/8591>
- Sati, L., Kurniawan, D. T., & Herlambang, Y. T. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Solar System Augmented Reality View (SoLAR View) pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Terhadap Pemahaman Konsep. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 205–210. <https://doi.org/10.20961/inkui.v13i2.86472>
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7242–7249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457>
- Selang, Z., Tahir, M., Zain, M. I., & Sudirman. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi “ Keragaman Budaya Indonesia ” Kelas V S DN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1540–1545. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355>
- Sembiring, H., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Model Pbl Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 294–303. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18853>
- Soekarno, G. A., Anasari, T., Abdillah, D. P. S., Sulistiyowati, N. A., & Fauziati, E. (2025). Konsep Atomistik Leucippus Sebagai Analogi Filosofis dalam Pembelajaran Matematika di SMA. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 2398–2405. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4000>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukariada, I. K., Juliana, I. G., Putra, E., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3d Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 910–917.

<https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896>

- Syaifar, M. H., Roza, Y., & Maimunah. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Gender. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 519–532. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1097>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskresi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52–64. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>
- Turmuzi, M., Sudiarta, I. G. P., & Suharta, I. G. P. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 397–413. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1183>
- Umri, B. K., Zaid, R. A., & Aini, A. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika Candi Prambanan Berbasis Augmented Reality Untuk Materi Geometri. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 12(2), 301–311. <https://doi.org/10.25126/jtik.2025129456>
- Wariningsih, P. D. E., Wibawa, I. M. C., & Bayu, G. W. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 132–146. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41425>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widodo, R. C., Indiaty, I., Shodiqin, A., & Nursyahidah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berkonteks Etnomatematika Pada Candi Borobudur. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(6), 412–422. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i6.17991>
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964.

<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>

- Winda, F. N., Sunaryo, & Fitri, U. R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Augmented Reality (AR) Pada Materi Termodinamika. *LPT: Lontar Physics Today*, 2(1), 34–38. <https://doi.org/10.26877/lpt.v2i1.14653>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yani, V. P., Haryono, Y., & Lovia, L. (2022). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kemandirian Belajar Siswa pada Kelas VIII SMP. *PlusMinus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 439–448. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2174>
- Yudanti, E., Endra, Y., Retno, J., & Ivana, M. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Terkait Aktivitas Fundamental pada Rumah Aceh. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 234–243. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/54162>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>
- Zulmaulida, R., Husna, M., & Saputra, E. (2024). Ontologi Matematika. *Jumper: Journal Of Educational Multidisciplinary Research*, 3(1), 62–73. <https://doi.org/10.56921/jumper.v3i1.179>