

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Al Ikhsan, I., Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 289. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amrina, Z., Sari, S. G., Alfino, J., & Mahdiansyah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 380–391. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1932>
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162. <https://doi.org/10.24036/jppf.v5i2.107439>
- Assemblr. (2022). *Assemblr Studio*. Assemblr. <https://studio.assemblrworld.com/projects>
- Azahroh, I. S. (2023). *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Connecting, Organizing, Reflecting, And Extending (Core) Berbantuan Pop-Up Book Kelas VIII MTs N 1 Purba*.
- Baalwi, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android pada Materi Bangun Ruang. *Journal On Teacher Education*, 4(3), 756–761. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12662>
- Bashri, A., Puspitawati, R. P., & Prastiwi, M. S. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 212–217. <https://doi.org/10.26740/abdi.v7i2.17111>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>

- Dwiyanke, R. N. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 16, 1–10. [researchgate.net/publication/366082604](https://researchgate.net/publication/366082604)
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229. <https://doi.org/10.36709/jpm.v9i2.5872>
- Fauziyah, L. S., Sugiman, & Munahefi, D. N. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. <https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Monalisa (ed.); 1st ed.). PT.Raja Grafindo Persada.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In M. P. Dr. Fatma Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (1st ed.). Tahta Media Grup.
- Hasibuan, A. M., Saragih, S., & Zul Amry, Z. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 88–96. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.23711>
- Hoiriyah, D. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 7(01), 123. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1669>
- Isharyadi, R., & Herman, T. (2022). Designing learning material assisted by augmented reality to improve spatial thinking skills. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 413–422. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i2.15242>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In B. Sutabaya (Ed.), *Bintang Sutabaya*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, I. D., Hapsari, E. D., & Putri, A. W. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Menarik

- Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1056–1063. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1309>
- Laila, M. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sol-Ar (Solar System Augmented Reality) Pada Muatan Pelajaran Ipa Bagi Siswa Kelas Vi Sdn Betokan 3 Demak*.
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3637>
- Made, I., Widyantara, O., Made Wiharta, D., & Widiadnyana, P. (2022). Implementasi Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Pengenalan Materi Bangun Ruang Implementation Of Augmented Reality Mobile Application For The Introduction Of Space Building Materials. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 312–322. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295032>
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahartika, I., Iwan, Sutrisno, Dwinanto, A., Yulia, N. M., Andryanto, A., Mustika, N., Mas'ud, H., Sudirman, Chamidah, D., Simarmata, J., & Afriani, N. (2023). Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 218.
- Majid, N. W. A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Iskandar, S., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azman, M. N. A. (2023). Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9243–9249. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5388>
- Masniah, F., & Amir, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Model Scaffolding terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa SMP. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(3), 249–256. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i3.7675>
- Mida Astarina, Sumarno, & Achmad Buchori. (2023). PENGEMBANGAN AR BOOK MATH BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1318–1326. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1715>
- Miftahussa'adah, M., Markos, S., & Susanti, R. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 12(1), 110–116. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v12i1.17425>
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk

- Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nur, M. A., Wirawan, R., & Inayah, A. (2023). Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun Datar Berbasis Augmented Reality. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.31764/justek.v6i1.12683>
- Padang, F. A. L., Ramlawati, & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15–28. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5958>
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran ...*, 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.15763>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. In A. Masruroh (Ed.), *Widina Bhakti Persada Bandung* (pertama, Vol. 01). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Purwoko, N. E., & Zen, B. P. (2023). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 302–312. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1407>
- Ramadan, Y. A., Fitriyah, N. N., Nurhasanah, R. A., Arkana, J. E., Abida, M. F., Lestari, P., L., K. S., Khasanah, R. F., Zairina, D. R. N., Mubarokah, A., & Sutrisno, H. (2016). *Bangun ruang sisi datar*.
- Ripani, I. F., Amalinda, A., Nurika, Maharani, A. A., & Grivaldi, A. D. (2023). *Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Peralatan Laboratorium. 1*, 1–10. <https://www.researchgate.net/publication/375888344>
- Rosyidah, L. I., Khatijah, A. N., & Heriyawati, D. fita. (2023). Learning English With Assembl Edu- based Augmented Reality: Does The Learning Media Matter? *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2), 435–443. <https://doi.org/10.30605/25409190.617>
- Rozi, F., Kurniawan, R. R., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 436–447. <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2180>

- Sakdiah, H., Andriani, R., Ginting, F. W., & Fatmi, N. (2023). Development of Augmented Reality (AR) Learning Media Integrated with STEM Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 487–493. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9iSpecialIssue.6043>
- Saputra, E., & Fahrizal, E. (2019). The Development of Mathematics Teaching Materials through Geogebra Software to Improve Learning Independence. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.29103/mjml.v2i2.1860>
- Sari, I. N., & Sulisworo, D. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i1.5347>
- Sengkey, D. J., Deniyanti Samporno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (24th ed.). Alfabeta.
- Suhati, T., Hendrawan, B., & Permana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SOLCAR Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinarity*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1248>
- 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>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (pertama). UNY Press.
- Susanti, S. (2020). Desain Dan Uji Coba Buku Saku Bermuatan Keterampilan Generik Sains Pada Materi Laju Reaksi. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Syaifar, M. H., Maimunah, M., & Roza, Y. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Gender. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 519–532. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1097>
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(5), 190. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i5.15238>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.

<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

- Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3561. <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*, 05(02), 3928–3936.
- Yulianah, L., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–45. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i1.863>