

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Chintia, R. Amelia, dan N. Fitriani, “Analisis Kesulitan Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 4, no. 3, hlm. 579–586, Mei 2021, doi: 10.22460/jpmi.v4i3.579-586.
- [2] “Education GPS - Indonesia - Student performance (PISA 2018).” <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?primaryCountry=IDN&threshold=10&topic=PI> (diakses 22 Oktober 2022).
- [3] E. P. Rahayu dan S. Salsabila, “Pengembangan Alat Peraga Putaran Jaringan-jaring Bangun Ruang untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, hlm. 13–26, Jun 2022.
- [4] Z. Mubarok, “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang 3D Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Augmented Reality,” *ucaiaj*, vol. 2, no. 1, hlm. 29–38, Jun 2019, doi: 10.51804/ucaiaj.v2i1.29-38.
- [5] L. Ayuningrum, A. P. Kusuma, dan N. K. Rahmawati, “Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga,” *jkpm*, vol. 5, no. 1, hlm. 135–142, Des 2019, doi: 10.30998/jkpm.v5i1.5277.
- [6] B. Setyawan, Nf. Ruffi, dan Ach. N. Fatirul, “Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD,” *K-JTP*, vol. 7, no. 1, hlm. 78–90, Jul 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90.
- [7] M. R. Rafiko, D. Sunardi, dan A. K. Hidayah, “Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Marker AR,” *Journal Innovation Informatics(JII)*, vol. 1, no. 3, hlm. 152–159, Jul 2022.
- [8] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim, dan G. Tendra, “Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J Educ*, vol. 20, no. 1, hlm. 122–136, Jun 2022, doi: 10.31571/edukasi.v20i1.3830.
- [9] T. Abdulghani dan B. P. Sati, “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based

- Tracking Sebagai Media Pembelajaran,” *MJI*, vol. 11, no. 1, hlm. 43–50, Mar 2020, doi: 10.35194/mji.v11i1.770.
- [10] A. Saca, “Penerapan Marker-Based Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya,” *JIKA*, vol. 5, no. 1, hlm. 33, Apr 2021, doi: 10.31000/jika.v5i1.3560.
- [11] D. E. Kurniawan, A. Dzikri, M. Suriya, Y. Rokhayati, dan A. Najmurokhman, “Object Visualization Using Maps Marker Based On Augmented Reality,” dalam *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, Batam: IEEE, Okt 2018, hlm. 1–5. doi: 10.1109/INCAE.2018.8579411.
- [12] W. Farianto, N. A. Prasetyo, dan P. A. Raharja, “Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan Markerless,” *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, vol. 6, no. 2, hlm. 141–153, 2021.
- [13] A. Adhani, M. A. Gustalika, dan I. K. A., “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android,” *Jur. Ris. Kom.*, vol. 9, no. 5, hlm. 1218, Okt 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4693.
- [14] N. Cahyono dan R. B. Saputra, “Pengujian Device dan Blackbox pada Aplikasi Augmented Reality Alat Musik Tradisional Yogyakarta,” vol. 4, no. 3, 2023.
- [15] N. Alamsyah dan R. A. Krisdiawan, “Pembangunan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Tingkat Sd/Smp Dengan Menggunakan Metode Marker Augmented Reality,” *NUANSA*, vol. 15, no. 1, hlm. 23, Jan 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i1.3847.
- [16] M. Sayekthi, M. Azrino Gustalika, dan S. Dwi Alike, “Aplikasi Pembelajaran Sejarah Masjid Saka Tunggal Cikakak Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas Berbasis Mobile,” *JTK3TI*, vol. 8, no. 2, hlm. 73–79, Sep 2022, doi: 10.34010/jtk3ti.v8i2.7985.
- [17] A. A. Nugroho dan D. Krisbiantoro, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode

- Multimedia Development Life Cycle (MDLC) (Studi Kasus : TK Tunas Rimba Balapulang),” *Jurnal of Information System Management*, vol. 4, no. 1, hlm. 22–26, 2022.
- [18] W. M. Azzakki dan D. Krisbiantoro, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Sebagai Upaya Membantu Belajar Siswa Kelas XI Teknik Sepeda Motor (Studi Kasus: SMK Bina Mandiri),” *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 3, no. 2, hlm. 46–50, 2022.
- [19] F. Nurkholiq, “Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android,” Universitas Siliwangi Tasikmalaya, Tasikmalaya, 2018.
- [20] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- [21] H. Bahtiar, “Sistem Informasi Wisata dan Budaya Pulau Lombok dengan Multimedia Intraktif Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisata,” *JIT*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–10, Jan 2018, doi: 10.29408/jit.v1i1.877.
- [22] S. Najih dan R. S. Kharisma, “Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas V Mi Sullamul Huda Puncel,” *INFOS Journal (Information System Journal)*, vol. 1, no. 1, hlm. 24–19, 2018.
- [23] Q. J. Adrian, A. Ambarwari, dan M. Lubis, “Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality,” *Simet*, vol. 11, no. 1, hlm. 171–176, Apr 2020, doi: 10.24176/simet.v11i1.3842.
- [24] R. Y. Endra dan D. R. Agustina, “Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality,” *Expert. Jurnal. Sistem. Inf. dan. teknologi*, vol. 9, no. 2, hlm. 63–69, Des 2019, doi: 10.36448/jmsit.v9i2.1311.
- [25] M. Khaerudin, D. Budi Srisulistiowati, dan J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, vol. 8, no. 2, hlm. 263–272, 2021, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.

- [26] T. Arnenda, *Pegangan Guru Matematika untuk SD/MI dan yang Sederajat Kelas VI*. Surakarta: Putra Nugraha.
- [27] B. Arifitama, A. Syahputra, S. D. H. Permana, dan K. B. Y. Bintoro, "Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking," *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.*, vol. 662, no. 2, hlm. 022038, Nov 2019, doi: 10.1088/1757-899X/662/2/022038.
- [28] I. P. Windasari, Y. E. Windarto, dan R. Septiana, "Marker Image Variables Measurement of Augmented Reality in Mobile Application," dalam *2018 5th International Conference on Information Technology, Computer, and Electrical Engineering (ICITACEE)*, Semarang: IEEE, Sep 2018, hlm. 120–124. doi: 10.1109/ICITACEE.2018.8576897.
- [29] M. Sayekthi, "Aplikasi Pembelajaran Sejarah Masjid Saka Tunggal Cikakak Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas Berbasis Mobile," Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
- [30] N. R. Lisanti, "Analisis Usability Testing E-Learning Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus : E-Learning IT Telkom Purwokerto)," Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2021.
- [31] S. Anugrah dan A. E. Putra, "Analisis Kualitas ISO 25010 Aplikasi Artificial Intelligence Troubleshooting Komputer dengan FURPS," *ET KTP FIP UNP*, vol. 6, no. 2, Mei 2019, doi: 10.24036/et.v2i2.101342.
- [32] S. A. Purnamasari, N. Heryana, dan K. Prihandani, "Perbandingan Penggunaan System Usability Scale dan Usefull, Satisfaction and Ease of Use Questionnaire pada Usability Testing," *Jurnal.ilmiah.informatika*, vol. 6, no. 1, hlm. 59–69, Jun 2021, doi: 10.35316/jimi.v6i1.1236.
- [33] M. J. A. Tsani, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 6 SDN Kelutan 2 Kab. Nganjuk," Institut Teknologi Telkom Purwokerto, 2022.
- [34] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," *Jurnal Infortech*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [35] I. Purwanto Hadi dan S. Kurniawan Dwi, "Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran menggunakan Multimedia

- Development Life Cycle (MDLC),” *smartcomp*, vol. 12, no. 1, Jan 2023, doi: 10.30591/smartcomp.v12i1.4340.
- [36] E. Wiguna, I. Rachman, dan Sulistyono, “Aplikasi Pengenalan Nama-Nama Dan Jenis Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *protekinfo*, vol. 7, hlm. 17–21, Sep 2020, doi: 10.30656/protekinfo.v7i.5054.
- [37] G. Feoh dan R. P. Wiryadikara, “Pengujian Functional Suitability Pada Implementasi Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented Reality,” *SINTESA*, 2019.