

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Simamora and E. M. Saragih, "Pengaruh Kebiasaan Belajae Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Matematics Paedagogic*, vol. 6, no. 1, p. 46, 2021.
- [2] I. Mujahadah, A. and M. Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda*, vol. 3, no. 1, p. 9, 2021.
- [3] I. Mujahadah, A. and M. Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda*, vol. 3, no. 1, p. 9, 2021.
- [4] C. Ariati and D. Juandi, "Kemampuan Penalaran Matematis: Systematic Literature Review," *LEMMA: Letters Of Mathematics Education*, vol. 8, no. 2, pp. 61-75, 2022.
- [5] H. Al Marzuki, W. N. Cholifah and M. C. Irawan, "Perancangan Aplikasi Perhitungan Bangun Datar Dan Bangun Ruang Berbasis Android," *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, vol. 4, no. 1, p. 213, 2019.
- [6] R. S. Utari, F. N. Hasanah, M. D. K. Wardana and M. I. Jazuli, "Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 7, no. 5, p. 190, 2022.
- [7] I. N. Q. Aini, A. Triayudi and I. D. Sholihati, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 178, 2020.
- [8] L. N. Ainni and A. B. Prasetyo, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Multimedia dan IT*, vol. 04, no. 02, pp. 1-2, 2020.
- [9] Y. Fatma, A. Salim and R. Hayami, "Augmented reality berbasis android sebagai media pembelajaran sistem tata surya," *Jurnal Computer Science and Information Technology*, vol. 2, no. 1, p. 54, 2021.

- [10] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 124-125, 2022.
- [11] T. Wibowo and S. Loren, "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality," *Combines*, vol. 1, no. 1, p. 730, 2021.
- [12] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, p. 126, 2022.
- [13] E. Retnoningsih and N. f. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *Bina Insani ICT Journal*, p. 2016, 2019.
- [14] R. S. Untari, F. N. Hsanah, M. D. K. Wardana and M. I. Jazuli, "Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 7, no. 5, pp. 190-196, 2022.
- [15] S. Saputri and A. J. Sibarani, "Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android," *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 15-24, 2020.
- [16] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 122-136, 2022.
- [17] K. Khotimah and W. S. Satiti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII," *Seminar Nasional Multidisiplin 2019*, pp. 99-105, 2019.
- [18] I. Ahmad, Y. Rahmanto, D. Pratama and R. I. Borman, "Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 13, no. 02, pp. 187-193, 2021.
- [19] Q. J. Adrian, A. Ambarwari and M. Lubus, "Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 11, no. 1, pp. 171-176, 2020.
- [20] M. F. M. Ilma, G. Roebyanto and E. Ahdhiyanto, "Pengembangan Media Kartu Baruang (Belajar Bangun Ruang) Berbasis Augmented Reality Untuk

Kelas Vi Sd," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 1, pp. 36-48, 2022.

- [21] M. Audhiha, A. Febliza, Z. Afdal, Z. A. MZ and R. , "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [22] I. A. Iksan, S. Nanang and W. Gunawan, "Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *JKPM*, vol. 7, no. 2, pp. 289-299, 2022.
- [23] L. N. Ainni and A. B. Prasetyo, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *Jommit*, vol. 4, no. 2, pp. 31-37, 2020.
- [24] R. Gunawan, A. M. Yusuf and L. Nopitasari, "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr," *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer*, vol. 14, no. 1, p. 48, 2021.
- [25] L. N. Ainni and A. B. Prasetyo, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Multimedia dan IT*, vol. 4, no. 2, p. 2, 2020.
- [26] G. Y. Marthani and N. Ratu, "Media Pembelajaran Matematika Digital "BABADA" pada Materi Kesebangunan Bangun Datar," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 11, no. 2, p. 306, 2022.
- [27] R. Saputra, S. Thalia and T. Gustiningsi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 14, no. 1, p. 68, 2020.
- [28] S. Saputri and A. J. Sibarani, "Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android," *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 1, p. 15, 2020.
- [29] D. Ariana, E. S. Mujiwati and I. Kurnia, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 170-171, 2020.
- [30] A. C. Rosa, H. Sunardi and H. Setiawan, "Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP

Negeri 57 Palembang," *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, vol. 10, no. 1, p. 2, 2019.

- [31] L. N. Ainni and A. B. Prasetyo, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Multimedia dan IT*, vol. 4, no. 2, p. 3, 2020.
- [32] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 124-126, 2022.
- [33] T. Wibowo and S. Loren, "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality," *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, vol. 1, no. 1, p. 730, 2021.
- [34] D. A. Pangestu, I. Fitri and Fauziah, "Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Universitas Nasional," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, p. 37, 2020.
- [35] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, p. 126, 2022.
- [36] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim and G. Tendra, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 125-124, 2022.
- [37] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android," *Bina Insani ICT Journal*, vol. 6, no. 2, p. 208, 2019.
- [38] D. A. Pangestu, I. Firi and Fauziah, "Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Universitas Nasional," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, p. 38, 2020.
- [39] R. Simamora and E. M. Saragih, "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Mathematics Paedagogic*, vol. 6, no. 1, p. 47, 2021.
- [40] I. Mujahadah, A. and M. Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda*, vol. 3, no. 1, p. 9, 2021.

- [41] M. F. M. Ilma, G. Roebyanto and E. Ahdhianto, "Pengembangan Media Kartu Baruang (Belajar Bangun Ruang) Berbasis Augmented Reality Untuk Kelas VI SD," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, vol. 31, no. 1, pp. 36-48, 2022.