



## DAFTAR PUSTAKA

- Aldalalah, O. M., Ababneh, Z., Bawaneh, A., & Alzubi, W. (2019). Effect of Augmented Reality and Simulation on the Achievement of Mathematics and Visual Thinking Among Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(18), 164. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i18.10748>
- Andriyani, & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu. *MATH DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk menunjukkan perkembangan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Auliya, R. N., & Munasiah, M. (2018). the Effectiveness of Augmented Reality With Qr Code in Learning 3D Geometry. *Unes Journal of Education Sciences*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31933/ujes.2.2.127-132.2018>
- 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>
- Fatimatuzzahro, Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik ( MASIK ) Berbasis Augmented pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 7–29. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24755>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(2), 323.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>

Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.  
<https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>

Hasibuan, E. K. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 12 Bandung. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). Riski Meilindawati, Zaenuri, Isti Hidayah

Hidayat, A., & Aslamah, L. (2020). Augmented Reality pada Smartphone untuk menunjukkan perkembangan Motivasi Belajar dan Mengurangi Kecemasan Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, IX(2), 187–195. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/875>

Iman Nasrulloh, Ridwan, T., & Hidayat, S. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM BLENDED LEARNING. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(1). <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

Ismayani, A. (2022). Pengembangan Augmented Reality-Based Geometry Book (Ar-Geo) Untuk menunjukkan perkembangan Kemampuan Spasial pada Pembelajaran Materi Geometri 3-D. *EDUMAT: Jurnal Edukasi Matematika*, 13(1), 10–20. <https://doi.org/10.53717/edumat.v13i1.321>

Kellems, R. O., Cacciatore, G., & Osborne, K. (2019). Using an Augmented Reality-Based Teaching Strategy to Teach Mathematics to Secondary Students With Disabilities. *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 42(4), 253–258.  
<https://doi.org/10.1177/2165143418822800>

Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika*

Dan Matematika, 7(1), 45–50.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/5524>

Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1), 427–433.

Oktavia, R. (2022). KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA 1 PANTE CEUREUMEN ACEH BARAT. *Bionatural*, IX(2), 26–32.

Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), 78–85. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.382>

Putra, P., & Sofiana, S. (2022). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Matematika 3D Geometric Shapes Berbasis Android. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(08), 1246–1253.

Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Putri Anugraini, A. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>

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/jipi.v6i2.2180>

Sudirman, Mellawaty, Yaniwati, R. P., & Indrawan, R. (2020). Integrating local wisdom forms in augmented reality application: Impact attitudes, motivations and understanding of geometry of pre-service mathematics teachers'. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(11), 91–106. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i11.12183>

- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. [https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv11n3\\_11](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv11n3_11)
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.411>
- Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.442>
- Asmawi, Z., 2024. *Metodologi penelitian pendidikan olahraga*. Mediakita.
- Benamen, A., 2025. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis AR dengan Design Thinking. *JIPMat*, Universitas PGRI Semarang.
- Gallahue, D.L., Ozmun, J.C. & Goodway, J.D., 2019. *Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults*. 8th ed. Jones & Bartlett Learning.
- Havizul, H., 2023. Pengembangan multimedia interaktif berbasis AR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Bimbingan Belajar*, Universitas Tanjungpura.
- Huda, M. et al., 2025. Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality. *Jurnal PTIIK UB*, 1(1), pp. 1-10.
- Millenia, O.S., 2022. Efektivitas model pembelajaran interaktif. Universitas Bosowa Repository.
- Pratiwi, N., 2023. Metode Design Thinking pada perancangan media interaktif. *Jurnal Snartek*, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya.
- Ramadhan, R., 2025. Algoritma SURF kombinasi metode Design Thinking untuk AR. *Jurnal Komputasi*, STIK Jakarta.
- Suparman, 2014. Karakteristik pembelajaran interaktif. Dikuti dalam Majid, A., *Strategi pembelajaran interaktif*.
- Riyantono, N. N. E., & Makmur, A. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 123–136.

<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19057>

Susilo, H., Hothchotimah, H., & Dwitasari, Y. (n.d.). *Penelitian tindakan kelas sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru* (Cetakan ke-4). Bayumedia Publishing. ISBN 978-979-3323-202-6.

Wijaksono, B., Ramadhani, F. N., Fidini, L., Sayuki, R. M., Musafah, Rahma, S., & Fahira. (2026). *Pendidikan dan teknologi: Strategi menumbuhkan tanggung jawab digital dalam dunia pendidikan berbasis teknologi pada teori gamifikasi*. Detak Pustaka.

Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif connectivisme terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 5(1), 1–89. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3134>



INSTITUT TEKNOLOGI  
KALIMANTAN