

## DAFTAR PUSTAKA

- Apridasari, E. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bidang Akuntansi. *Jurnal Dewantara*, 2 (02) : 230-240.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf Development of Biology Learning Media Using *Augmented Reality* (AR) Technology Based Android in the Concept of Nervous Systems. *Jurnal Sainsmat*, 8 (2) : 47-57.
- Asiah, S. (2016). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR : Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2) : 1-11.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1) : 586-595.
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & Blair, M. (2001). Recent Advances in *Augmented Reality* (AR) . *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6) : 34-47.
- Azwar Saifuddin. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bachri, S. (2018). Efektivitas Penerapan Pendekatan Air (Auditory Intellectually Repetition) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah Palopo. *Prosiding*, 3(1).
- Bancin, A. Istarani.(2017). *Aktifitas Belajar*: Medan : Larispa Indonesia.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-ruzz media.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1) : 20-25.
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 13-26.
- Hendri, S., & Kenedi, A. K. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 10-24.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Irma, I. M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery dengan Setting Kooperatif Ditinjau dari Kemampuan Analogi dan Generalisasi Matematis Siswa Kelas VII MTs Al-Fakhriyah Makassar. *PEDAMATH: Journal on Pedagogical Mathematics*, 2(1), 42-55.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (AR) . Elex Media Komputindo

- Kamajaya, K., & Purnama, W. (2016). Aktif dan Kreatif Belajar Fisika Kelas X. Bandung: Grafindo.
- Kanusta, M. (2021). *Gerakan Literasi Dan Minat Baca*. CV. Azka Pustaka
- Kasmadi, & Sunariah S.N. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Khafid, M. (2008). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Akuntansi: Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 37(1).
- Khalida, R. (2017). *Augmented Reality (AR) : Simulasi Terapi Low Back Pain*. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 17 (3) : 127–136.
- Laila, E. N. (2018). Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* disertai Media *Augmented Reality (AR)* (ECO-AR 1-3) terhadap Penguatan Aspek Pengetahuan dalam Literasi Lingkungan. Surakarta : *Digilib UNS*
- Lazuardi, M. A., Sugiarti, T., & Agustiniingsih, A. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trapesium dan Layang-Layang. *Jurnal Edukasi*, 4(3), 15-19.
- Mulyasa, E. 2010. Penelitian Tindakan Sekolah. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality (AR)* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13 (2) : 174-183.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni S.. (2022). *Augmented Reality (AR) dan Pembelajaran di Era Digital*. Penerbit Adab.
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh *Augmented Reality (AR)* sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3) : 202–208.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 385-394.
- Rasyid, K. K. I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1) : 91–96.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40-46.
- Sariayu, M. R., & Miaz, Y. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 295-305.
- Sirakaya, M., & Sirakaya Alsancak, D. (2018). Trends in Educational *Augmented Reality (AR)* Studies: A Systematic Riview. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6 (2) : 60-74.

- Sofyan, Nova, A., Arifin, Z., Jamaluddin, G. M., Faridah, E. S., Hilir, A., Sayekti, S. P., & Komariah, N., (2021). *Evaluasi Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1) : 29-39.
- Sukmadewi, L.P.M., & Suniasih, N.W. (2022). Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1) : 138-149.
- Susanto, H. P. (2016). Analisis hubungan kecemasan, aktivitas, dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar matematika siswa. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 134-147.
- Suwarna, I. P. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 2 (1) : 61-72.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tersiana. A. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta
- Trianto, (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP). Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher
- Yilmaz, R. M. (2016). Educational magic toys developed with *Augmented Reality* (AR) technology for early childhood education. *Computers in Human Behavior*, 54, 240-248.