

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. Z. (2022). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi bangun ruang sisi datar* (Skripsidoc, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arikunto 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Artini, N. W. B., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2023). Efektivitas Pengembangan E-Lkpd Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36-45.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. In Laksita Indonesia, 53(9).
- Cheryan, S., Ziegler, S. A., Plaut, V. C., & Meltzoff, A. N. (2014). Designing classrooms to maximize student achievement. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 1(1), 4-12.
- Darmanto, S. A. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh pahlawan Bangsa Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, (Vol. 6, No. 1, pp. 433-442).
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif & kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fatasya, T. S., Rahmatullah, Y., Husna, I., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Sekolah Dasar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 995-1009.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Ilmawan, M., & Kurniawan, N. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*." *Jurnal Edukasi Elektro*, 1 (1), 36-48
- Indah, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Iskandar, S. M. (2014). Pendekatan keterampilan metakognitif dalam pembelajaran sains di kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13-20.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL*, 19-24.
- Komariah, N. (2016). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Al-Afkar: *Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung TA 2018/2019. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 9(2), 94-103.
- Mailani, Elvi. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 10(4):204-215.
- Maulana, S., & Suryana, T. (2023). Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Simulasi Produk Ubin Kepada Konsumen Toko Bahan Bangunan Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 3(1), 20-27.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Nasution, Y., & Sitohang, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial Dalam Kehidupan Masyarakat Dengan Software Macromedia Flash Smp Al Hidayah Medan. In *Seminar Nasional PGSD Unimed* (Vol. 2, No. 1, pp. 18-35).
- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pajri, Rozan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Gedung* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Pambudi, K. H. B., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 61-69.
- Pramono, S. (2014). *Panduan evaluasi kegiatan belajar mengajar*. Yogyakarta: DivaPress.

- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rarastika, N (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Tema 3 Subtema 1 Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Qr Code Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi S1. Medan: FIP UNIMED.
- Rizal, S., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika materi jaring-jaring kubus dan balok berbasis *Augmented Reality* pada kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 989-998.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran* (Diktat, UIN Sumatera Utara).
- Sadila, T.A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SDS IT Permata Hati*. Skripsi S1. Medan: FIP UNIMED.
- Sari, A. W. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbantuan web dengan pendekatan etnomatematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Setiawati, T. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di MTs NU Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Suganda, M. S., & Fahmi, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. *THETA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 50-57.
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana & Indrawati (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "Gaprek Kaleng" untuk menanamkan konsep pecahan siswa kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 219- 228.
- Tarigan, Daitin. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan RME di Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 2(2) : 1-6.
- Turdjai, T. (2016). Effect Of Learning Approach On Student Learning Outcomes. *Triadik*, 15(2).

Wahyuni, W., Permatasari, H., & Utomo, B. P. C. (2020). Custom world dengan fitur *Augmented Reality* (Studi kasus: Toko Kingkong Custom World). *Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta*, 7(1), 43–51.

Widoyoko, E.P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa*. Jakarta: KEMENDIKBUD.



THE
Character Building
UNIVERSITY