

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., & Rohman, M. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Anggoro, T., Andriani, D., Puspitasari, K. A., Belawati, T., Kesuma, R. & Wardani, I. G. (2021). *Materi Pokok Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Student-Centered Learning* dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 454. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N. (2018). *Mengukur Bangun Ruang: Tabung*. Klaten: Intan Pariwara.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 57-68. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented Reality: An Application of Heads-Up Display Technology to Manual Manufacturing Processes. In: *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, 2, 659-669. <http://dx.doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>
- Dewi, N. R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R. S., & Kurniawan, I. O. (2020). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah C1nta.
- Djamarah, S. F., & Aswan, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwivedi, A., Johnson, L.W., & McDonald, R.E. (2015). Celebrity endorsement, self-brand connection and consumer-based brand equity. *Journal of Product & Brand Management*, 24(5), 449-461. <https://doi.org/10.1108/JPBM-10-2014-0722>
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I. W. P., & Jati, S. S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Augmented Reality Card* (Arc) Candi-Candi Masa Singhasari Berbasis *Unity3D* Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176-187. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p176>

- Fatturahman, P., & Sobry, S. (2011). *Strategi Belajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Febriansyah, F., & Prastowo, A. (2014). *Ensiklopedia Matematika*. Jatinegara: Lestari Kiranatama.
- Ferry, D., & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1-11. <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Arabic Language Education Journal*, 2(2), 7–8. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdi, A. S., & Baharuddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublis.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 91-102.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ilham, S. (2023). Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2824–2833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5974>
- Jazuli, A. (2021). *Geometri Ruang: Dan Cara Pembelajarannya*. Purwokerto: UMP Press.
- Karso, dkk. (2002). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kusni, I., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, D. S. (2018). *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Sleman: Deepublish.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lubis, Z., Saragih, A. H., & Gultom, I. (2019). Learning Aqeedah Students who Learned with the Point Conterpoint Learning Model in Integrated Islamic

Junior High School in Deli Serdang 2019-2020. *Birle Journal*. 2(4), 514-524. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.541>

- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117-123. <https://dx.doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Meilani, G. R. (2018). *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Michael R. Lyu. (2012). *Departement of Computer Science and Engineering*. Hongkong: The Chinese University of Hongkong.
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: TERAS.
- Muhammad, I., Marchy, F., Rusyid, H. K., Dasari, D. (2022). Analisis Bibliometrik: Penelitian *Augmented Reality* dalam Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 11(1), 141-155. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.13818>
- Mulyani, N. S., & Masniladevi, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 1-13. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.9885>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reakity. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 36-48. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nasib, S. K., Kaluku, A., & Abdullah, A. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Power Point berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 75-82. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7325>
- Ningtias, A., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2014). Media *Augmented Reality* Berbasis Android Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7), 1-11.
- Nunuk, S., Achmad, & Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Pamooedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Riality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Permana, A. A. J., & Putu Hendra Saputra, G. R. D. (2017). Pelatihan Animasi 3 Dimensi (3d) Dan Pemrograman Scratch Untuk Siswa Sekolah. *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*, 112-119. <http://e proceeding.undiksha.ac.id>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan *Augmented Reality* pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97-115. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Pribadi, B. A. (2009). *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D.A. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta. Gava Media.
- Putri, A. T. (2021, Desember 03). Jenis dan Teknik 3D Animasi yang Perlu dikuasai. Binus Universiti Knowledge Management & Innovation. Diakses dari <https://binus.ac.id/knowledge/2021/12/jenis-dan-teknik-3d-animasi-yang-perlu-dikuasai/#:~:text=Animasi%203D%20melibatkan%20objek%20bergerak,gambar%203D%20seperti%20objek%20nyata>.
- Rahmat, P. S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Rifa'i, A., & Anni. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU- MKDK UNNES.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santos, M. E. C., Lübke, A. in W., Taketomi, T., Yamamoto, G., Rodrigo, M. M. T., Sandor, C., & Kato, H. (2016). *Augmented reality as multimedia: the case for situated vocabulary learning*. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 11(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0028-2>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

- Sari, N. L. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sejzi, A. A. (2015). Augmented Reality and Virtual Learning Environment. *Journal of Applied Sciences Research*, 11(8), 1-5.
- Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. In: Seminar Nasional Pendidikan 2017, 09 Agustus 2017, Sukabumi. <https://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/151>
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika; Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shatte, A. (2014). *Hand-held Mobile Augmented Reality for Collaborative Problem Solving; A Case Study with Sorting*. *International Conference on System Science*, 1(1), 91-110. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.20>
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Smaldino, S.E., Russell, J.D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall Inc.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudaryana, B. & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugandi, A. (2007). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Model Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumanto. (2018). *Gemar Matematika 5*. Jakarta: UIP.
- Suryadi, A., & Rosa, N. M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Ispring Presenter. In *Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 1, 66-75.
- Suryani, & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenadamedia.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Kuningan: Wacana Prima.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52.
- Wahyuningsih, E.S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Warso, A. W. D. D. (2017). *Penilaian Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan di SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK Sesuai Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Graha Cendikia.
- Widiasari, I. W., & Setyani, A. (2013). Simulasi Gedung FTI UKSW Berbasis 3D Menggunakan Layar Sentuh. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 53-58.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang bangun animasi 3 Dimensi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menginstalasi PC. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 2(2). 36-40. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>
- Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 334-343.