REFERENCES

Abdullah, P. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Agusdianita, N. (2023). Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023) SHEs: Conference Series. 6*, pp. 160–166. Bengkulu: Universitas Bengkulu. From https://jurnal.uns.ac.id/shes

Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 38*(1), 30-38. doi:https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP

Alzahrani, N. M. (2020, June 28). Augmented Reality: A Systematic Review of Its Benefits and Challenges in E-learning Contexts. *Applied Sciences, 10*, 1-21. doi:10.3390/app10165660

Andini, N., & Wati, T. L. (2024). Pengembangan media pop-up book berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sd. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *6*(2), 181-190.

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. doi:https://doi.org/10.33654/math.v7i2.1353

Ardiansyah, M. R. (2023). *Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi perbandingan kelas VII SMPN 10 Metro (Skripsi).* Institut Agama Islam Negeri Metro, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Arifin, M. A., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. Jurnal Riset Pendidikan Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 7(1)*, 59–73. doi:https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135

Assemblr. (2023). From Assemblr-Visualize Ideas in 3D and AR: https://id.edu.assemblrworld.com/how-itworks

Assemblr Edu. (2024). Retrieved November 3, 2024 from Assemblr Edu: How it works: https://edu.assemblrworld

Assemblr World. (n.d.). Retrieved November 03, 2024 from pertanyaan yang sering diajukan-Assemblr Edu: https://id.edu.assemblrworld.com/faq

Badan Standar, K. d. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. .*

Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021, Desember). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Ekonomi, 6*(2), 325 - 338. doi:https://doi.org/10.53958/wb.v6i2.195

Bwariat, A. M., & Yugopuspito, P. (2024). Pengembangan Augmented RealityUntuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Ruang dan MeningkatkanKeaktifan SiswaSMPKelas VIII. *Journal on Education*, 6(3), 17799-17806.

Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). Augmented Reality: An Overview. In B. E. Furht, *Handbook of Augmented Reality* (pp. 3-46). New York. doi:doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6_1

Carrión-Robles, F., Espinoza-Celi, V., & Vargas-Saritama, A. (2023). The Use of Augmented Reality through Assemblr Edu to Inspire Writing in an Ecuadorian EFL Distance Program. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP), 13*(5), 121- 141. doi:https://doi.org/10.3991/ijep.v13i5.38049

Chairudin, M., Nurhanifa, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *4 (2)*, 1312-1318.

Choiriyah, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 5 Comal. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 3, pp. 599-608).

Damayanti, I. M., Santia, I., & Hima, L. R. (2024, June 06). Analysis of Students' Mathematical Concept Understanding Ability in Understanding Trigonometry Material for Class XI Senior High School. *11*(6), 706-712. doi:https://doi.org/10.52403/ijrr.20240677

Darmastuti, I. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Materi Virus untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa.* Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Depdiknas. (2006). *Kompetensi Kurikulum Matematika Standar Sekolah Menengah Atas dan Madrasah aliyah.* Depdiknas.

Depitasari, R., Muchlis, E, E., & Irsal, N, A. . (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Setelah Pembelajaran Menggunakan LKPD dengan Model Inkuiri. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 5*(1), 58–70. doi:https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.1.58-70

Fadilla, F., & Putri, J. P. (2021, April 1). Menumbuhkan kemampuan representasi matematis dan metakognitif siswa kelas xi sma menggunakan model core (connecting, organizing, reflecting, dan extending). *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 12*, 155 - 168. doi:10.26877/aks.v12i1.7679

Faradila, N. F. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Sejarah.

Fauzan, M. (2021). Pengembangan Modul Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII (KONASBARA)* (pp. 643-654). Malang: Universitas Negeri Malang.

Fauzi , I. S., & Prihatnani, E. (2020). Pemahaman Konsep Grafik Fungsi Kuadrat Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(1), 82-103.

Gowasa, D. A. (2023). Pengembangan Modul Fungsi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *NDRUMI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora, 6*(2), 13 - 30. From https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/NDRUMI

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, *66*(1), 64-74.

Hake, R. R. (1999). American educational research association's division d, measurement and research methodology: analyzing change/gain scores. *USA: Woodland Hills*.

Hamidah, & Kusuma, J. W. (2021, May). The Improving Students' Mathematics Resultsand Interest ThroughOnline-Based Flipped Classroom Models. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML), 4*(1), 7-12. doi:https://doi.org/10.29103/mjml.v4i1.2919

Harefa, D., & Laia, H.T. . (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7*(2), 329-335. doi:http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.329-338.2021

Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA 7, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 359-367). Semarang: Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang.

Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Medan: Perdana Publishing.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 596-606.

Janna, Z. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Assemblr Edu dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan (Skripsi).* Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.

Kaswar, A. B., & Nurjannah. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (MOBELIN) untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma

dan Pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*. doi:http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM

Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics. Mathematics Learning Study Committee.* National Research Council.

Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat.* Jakarta: Rajawali Pers.

Lailiyah, N. (2021). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Kecemasan Matematika Siswa Kelas XI (Skripsi).* Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Lase, S. (2020, Desember). Pengaruh pendekatan realistic mathematic education (RME) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 3*(2), 462-468. doi:https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1694

Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan, 3 (3)*, 1139-1146. doi:https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914

Lubis, M. F., Sunarto, A., & Walid, A. (2021, September). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA berbasis Etnosains Materi Pemanasan Global untuk Melatih Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 12 (2)*, 206-214. doi:10.31764

Majid, N. W., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Iskandar, S., Nuraeni, F., Azman, M. N. (2023). The Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9*(11), 9243-9249.

Makhataeva, Z., & Varol, A. H. (2020, February). Augmented Reality for Robotics: A Review. *MDPI: Journal Robotics, 9*(2). doi:https://doi.org/10.3390/robotics9020021

Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* , (pp. 121-127).

Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 2*(2), 134-144.

Meilindawati, R., Zainuri, & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edumath, 9(1)*, 55-62.

Muchtar, I. S. M., Hendriani, A., & Fitriani, A. D. (2020). Penerapan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV

SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2), 108-119. doi:https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/30023

NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teacher jof Mathematics.

Nisrina, S. H., Rokhmawati, R., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal, 8*(2), 82 - 90. doi:https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451

Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research – part A: An introduction* (pp. 152 169). Enschede, the Netherlands: SLO.

Nugraha, A. C. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro, 5*(2), 138-147. From doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497

Paat, M., Sutopo, H., & Siregar, N. (2021). Developing Augmented Reality Application on Komodo Dragon for Elementary School Children During The New Normal of Covid-19 Pandemic. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 99*(11), 2761 - 2769.

Pathorrahman, Putra, C. A., & Fitriyanto, M. N. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Teknologi Informasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality berbasis Android. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi, 2*(4), 256-270.

Pengembang, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 4*(2), 58-61. https://doi.org/10.1234/jpmi.v4i2.567

Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan, 5*, 97-115.

Prasetiawati, R.A, Hidayat, W, & Hendriana, H. (2023, March). The Development of Discovery Learning Assisted by Geogebra and Assemblr Edu Application to Increase Juinor High School Students' Understanding Ability on Geometry. *JIML: Journal of Innovative Mathematics Learning, 6*(1), 35-46. doi:https://dx.doi.org/10.22460/jiml.v6i1.p15340

Pratiwi, S. I. (2019). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa smpn 30 palembang melalui pembelajaran CORE. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 4*(2), 15-28. doi:https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/9749

Putri, A., Iswara, A. D., & Hakim, A. R. (2021, 12 01). Menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 1*(2), 124-133. From https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3599

Radiusman. (2020). Studi literasi: Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 6*(1), 1-8. doi:https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8

Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. . (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Adat dan Budaya, 12*(1), 1-10. doi:https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902

Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik Penyusunan Modul.* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta .

Ramadani, R. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review, 3*(2), 152-162. doi:https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13315

Ramadhanti, N., Sukmanasa, E., & Imaniah, R. S. (2023). Penerapan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Satuan Waktu Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *e-JIPSD, 11*(2). doi:http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2

Rineksiane, N. P. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning untuk Membantu Siswa dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 7*(1), 82-91. From http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper

Rhilmanidar, R., Ramli, M., & Ansari, B. I. (2020). Efektivitas modul pembelajaran berbantuan software geogebra pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Didaktik Matematika*, *7*(2), 142-155.

Rosmawati, R. R, & Sritresna, T. (2021). Kemampuan pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Self-Confidence Siswa Pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring. *1*(2), 275-290. From https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/pv1n2_07

Rozi, F., Kurniawan, R. R., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika), 6 (2)*, 436–447. doi:https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2180

Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid, 3*(9), 9817–9824.

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Nirwana, A. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4 (1)*, 487 - 497. doi:https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845

Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono , C. (2023, Oktober). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 3 (2)*, 42 - 51. doi:https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716

Sarniah, S., Anwar, C., & Yunian, R. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 3*(1), 87-96. doi:https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.709

Service, M. A. (2017). *Developing Mathematical Proficiency The potential of different types of tasks for student learning Leader Guide.* University of Nottingham Published under Creative Commons BY-NC-SA.

Setyawan, B. W. (2020). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar (Barsida) Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *Journal Ofinista, 3*(1), 1-12. doi:doi.org/10.20895/INISTA.V2I2

Simanjuntak, H., Endaryono, B. T., & Balyan. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1-10.

Simanjuntak, F. P. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital dengan Menggunakan Metode Microlearning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VII SMP Swasta Bina Bersaudara Medan*. Universitas Negeri Medan.

Sitorus, L., Siregar, E. Y., & Lubis, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Ditinjau dari Kesulitan Belajar Pada Masa Pandemic COVID-19. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 70-78.

Suaib, M., & Sutriyani, W. (2024). The Effectiveness of Using Assemblr Edu Application Media Based on AR (Augmented Reality) on Understanding the Concept of Elementary School Geomatry 3D. *Indonesian Journal of Education & Mathematical Science, 5*(3), 190-196. doi:10.30596/ijems.v5i3.21018

Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif, 1*(2), 1–13. doi:https://jurnalmadaris.org/index.php/md/article/view/24

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumarwati, S., Fitriyani, H., Setiaji, F. M., Amiruddin, M. H., & Jalil, S. A. (2020). Developing mathematics Learning Media Based on E-Learning Using Moodle on Geometry Subject to Improve Students' Higher Order Thinking Skill. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 14*(4), 182-191.

Tarigan, N. Y. br, & Syahputra, E. (2023). Pengembangan Modul Matematika berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Kelas VII SMP Swasta Santa Maria Kabanjahe. *Science and Education Journal, 2*(3), 506-512.

Triantoro, M. (2022, Januari). Pengembangan Modul Pembelajaran berbasis Project Based Learning untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14*(1), 32 - 22. doi:10.35457/konstruk.v14i1.1962

Usman, M. R., Satriani, S., & Ibrahim, M. (2023). Efektivitas penggunaan media geogebra pada pembelajaran matematika materi grafik fungsi kuadrat. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *6*(3), 27-33.

Van den Akker, J. (2013). Curricular development research as a specimen of educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research: Part A: An Introduction* (pp. 53-70). Enschede: SLO.

Wahyuni, N., Adripen, & Herawati, S. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar. *At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 25 - 34. From http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9 (2)*, 1220–1230. doi:https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Widyasari, N., & Ismawati. (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 - 70. doi:https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.442

Winarni, S., Hanim, M., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2023). Pengembangan Buku Saku berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 12*(4), 3561-3573. doi:https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8193

Yanti, A. W., Kusumawardani, A. D. P., Rohmah, F. M., & Kulsum, U. (2022). Pemahaman Konsep Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Menurut Teori Kilpatrick. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 7*(1), 30-49. doi: https://doi.org/10.30651/must.v7i1.10938

Yolanda, D., Sugiyanti, & Prayito, M. (2023, Juli 4). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMAN 1 Grobogan. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 5*(4), 301-307. From journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner