

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 2, 176–182.
- Adhar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. IAIN Parepare Nusantara Press
- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal serunai ilmu pendidikan*. 5(2): 95-105).
- Amos, N. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Aprilinda, Y., Endra, Y. R., Afandi, N. F., Ariani, F., Cucus. A., & Lusi, S. D. (2020). Implementasi *Augmented Reality* untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*. 1(2): 124-133
- Arikunto (2011). *Manajemen Penelitian. Edisi Revisi*, Rineka Cipta. Jakarta.
- Armianti, H. T. (2020). Dampak Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Profesi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 4(1), 57–65.
- Arikunto, & Suharsimi. (2014). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis Kritis Atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1) : 19-32.
- Dharmawan, J., & Setyaningsih, E. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan*
- Eragilang. M., Sudjani. S., & Supriatna. N. (2023). Pengaruh Augmented reality Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*. 3(2) : 101-116.
- Hamzah, B.U., & Nina, L. (2016). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta
- Harefa, A. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Biologi Masa Pandemi Covid19. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 181–189.
- Inabuy. V., Sutia. C., Maryana, T. F. O., & Lestari. H. S. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Pusat

- Jufrida. J., Basuki, R. F., & Purnamawati. H. (2020). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPA: Studi Kasus di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(1), 50-58.
- Laia, H. T. (2019). *The Developed Mathematics Learning Tools Which Based on Professional Competency In The Phase of One to One Evaluation For Trigonometry Topic In The Major of Information and Communication Engineering of SMK. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Atlantis Press.
- Laia, H. (2019). Hubungan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Operasi Hitung Bentuk Aljabar Terhadap Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Teluk Dalam Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 7(4).
- Meltzer, (2002). *The relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics : A Possible "Hidden Variable in Diagnostic Pretest Score"*, *American Journal Physics*.
- Mulianti . S., Susanta.A., Hanifah., & Haji. S. (2023). Pengaruh Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di SMK Negeri 1 Lebong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2) : 174
- Nini, A., & Molli, W., (2021). *Belajar dan pembelajaran teori beserta implikasinya Bintang pustaka madani*. Yogyakarta.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*. 3(1): 1-6.
- Noor, M. (2021). *Media Pembelajaran berbasis teknologi*. PT Multi Kreasi. Jakarta.
- Nurdiansyah, & Eni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nur, I. L., & Nurbaiti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal pendidikan Matematika dan Matematika*. 7(1):45-50.
- Oktaviana. D., & Haryadi. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.9(4).

- Pangestu, D. A., Fitri. I., & Fauziah. (2020). *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan dan Promosi Universitas Nasional. *Jurnal Teknologi Informasi*. 4(1): 35-42.
- Pringgar, F. R & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian kepustakaan (*library research*) modul pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran siswa. *jurnal IT-EDU*. 5(1).317-329
- Rumini, S. (2020). *PBL: Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS SMP*. Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. PT charisma Putra Utama. Jakarta.
- Septy. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod Iii. Pensa : *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 243-255.
- Shilpy. A. O. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Setyaningsih. R., & Rahman. H. Z. (2022). Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 11(2).
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMPN 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188-195.
- Simanjuntak. M. P, (2020). *Pengembangan Program Dalam Pembelajaran*. PT Media Guru.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media pebelajaran sejarah era teknologi informasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Gr
- Umar, I., Tikollah. M. R., & Sato. (2022). Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Wanggarasi Kab. Pohuwato Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 124–134.