

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, I., Ermawati, I. R., & Hidayat, M. N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Jan Van Den Akker Pada Materi Alat Optik. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 5(1), 61–65. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v5i1.23451>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penelitian Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Taufiq, I., Valentino, E., & Imron, Z. (2017). *MATEMATIKA untuk SMP/MTs KELAS VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Aziz, A. (2020). Moderasi Beragama Dalam Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama (PAI) Di Perguruan Tinggi Umum Swasta (Studi di STIE Putra Perdana Indonesia Tangerang). *Jurnal Sosial Humaniora*, 6(2), 95–117.
- Branch, R. M. 2009. Instructional design: the ADDIE approach. In encyclopedia of evolutionary psychological science. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budhi, W. S., & Kristianti, W. (2022). *MATEMATIKA untuk SMP/MTs KELAS VII Kurikulum Merdeka*. Penerbit Erlangga.
- Dini, M., Wijaya, T. T., & Sugandi, A. I. (2018). Pengaruh Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Smp. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24269/js.v3i1.936>
- Hake, R. (2002). *Relationship of individual student normalized learning gains in mechanics with gender, high school physics, and pretest scores on mathematics and spatial visualization*. Indiana University (Emeritus), 24245; Online at (<https://www.researchgate.net/publication/237457456>)
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- 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. *PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN*, 4(1), 88–100. <https://doi.org/10.53515/qodiri>.
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented

- Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8.
<https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Khotimah, K., & Satiti, W. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional* 2(2), 50–57.
<http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.); CETAKAN PE). PT Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.634>
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nursanti, D., Sd, A., & Mojorejo, N. (2021). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHES: Conference Series 4 (6) (2021) 915-919 Problem Based Learning Model to Improve Elementary School Science Learning Outcomes*. 4(6), 915–919. <http://dx.doi.org/10.20961/shes.v4i6.68602>
- Oktaviyanthi, R. dan Supriani, Y. (2015). *Utilizing Microsoft Mathematics in Teaching and Learning Calculus*. *Journal on Mathematics Education*, (6) 1)
- Oktaviyanthi, R. dan Herman, T. (2016, Oktober). A Delivery Mode Study: The Effect of Self-Paced Video Learning on First-Year College Students' Achievement in Calculus. Artikel dipresentasikan pada *The 4th International Conference on Quantitative Sciences and Its Applications*, Universiti Utara Malaysia, Putrajaya, Malaysia.
<http://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.4966102>
- Saptutyningsih, E., & Setyaningrum, E. (2020). *Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis* (A. GP (ed.); Cetakan Pe). Gosyen Publishing.
- Saumi, F., Muliani, F., & Amalia, R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality Dengan Model Guided Discovery Learning Pada Materi Vektor. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3850. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6066>
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian

Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

Suherman. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Universitas Pendidikan Indonesia. (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan ke). ALFABETA, cv. http://repository.upi.edu/40444/4/S_PTA_1404842_Chapter3.pdf

