

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aliyyah, R. R., Rahmatillah, F., Innisa, L., Azizah, N. S. F., & Alya, N. (2021). *Perkembangan dan karakteristik pendidikan siswa sekolah dasar*. Bogor: Universitas Djuanda.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi ke-7). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented reality in the classroom. *Computer*, 45(7), 56–63. <https://doi.org/10.1109/MC.2012.111>
- Cahdriyana, R. A., & Nurnugroho, B. A. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis augmented reality untuk mengembangkan keterampilan berpikir komputasi. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 9-14 [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(1\).9-14](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14(1).9-14)
- Damayanti, F., & Rufiana, I. S. (2020). Analisis pemahaman konsep matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok ditinjau dari motivasi belajar. *Edupeida*, 4(2), 172-180.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Diba, F., & Muttaqien, N. (2019). *Perkembangan peserta didik*. Tangerang Selatan: Pustakapedia.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>
- Haller, M., Billinghurst, M., & Thomas, B. (2010). Analisis pemanfaatan metode markerless user defined target pada augmented reality. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.53>

- Haryanto, H., & Friana, B. (2018). Aplikasi permainan edukatif mengaji berbasis multimedia interaktif. *JUTIS (Jurnal Teknik Informatika)*, 6(1), 8–16. <https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.36>
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani, N., & Gandamana, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbasis augmented reality berbantuan Unity 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 95–111. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.14781>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2246>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Maryanti, R. I., Kusumah, F. S. F., & Fajri, H. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Marker Based Augmented Reality. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3003–3009. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9605>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parahita Astien Putri, W. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengenalan Organ Tubuh Berbasis 3D Marker* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Pratiwi, N. P. A. (2020). *Pengembangan augmented reality book berbasis Android pada materi bangun ruang sisi datar*.
- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Anugraini, A. P. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 145–154. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>
- Rima Wati, E. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi augmented reality pada pembelajaran matematika mengenal bangun ruang dengan metode marked based tracking berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Schmalstieg, D., & Hollerer, T. (2016). *Augmented reality: Principles and practice*. Addison-Wesley. <https://doi.org/10.1145/2897826.2927365>
- Setiawati, F., & Zainil, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang dengan model problem based learning (PBL) di kelas IV sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(5), 159–171. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4066>
- Sintawati, M., & Mardati, A. (2020). *Modul bangun ruang sisi datar berbasis penemuan terbimbing*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Suharjana, A. (2008). *Mengenal bangun ruang dan sifat-sifatnya di sekolah dasar*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Tungka, A. T., Yunus, M., & Hamid, S. (2024). Penerapan media pembelajaran augmented reality pada peserta didik kelas IV sekolah dasar Kabupaten Mamuju Tengah. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5332>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it work* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Wulandari, K. (2023). *Pengembangan modul dengan augmented reality berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar*.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.