

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2016). *Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa smp negeri 4 sipirok kelas vii melalui pendekatan matematika realistik (pmr)*. jurnal eksakta , 1.
- Alfiandy Ramadhan, B., Rizianiza, I., Faisal Manta Program Studi Teknik Mesin, dan, *Teknologi Industri dan Proses*, J., *Teknologi*. Kalimantan
- K., Balikpapan, K., & Timur, K. (2022). *Rancang Bangun Tempat Sampah Pemilah Otomatis Berbasis Arduino*. In *Jurnal Rekayasa Mesin* (Vol. 17, Issue 2). <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/rekayasa>
- Andre Kurniawan Pamoedji, M. R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Azzakki, W. M., & Krisbiantoro, D. (2022). *penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem pengapian sebagai upaya membantu belajar siswa kelas xi teknik sepeda motor (Studi Kasus: SMK Bina Mandiri)*.
- Cantika Dinda Karisma, Yuniawatika, & Erif Ahdhianto. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Cawood, S., & Fiala, M. (2008). *Augmented reality : a practical guide*. Pragmatic Bookshelf.
- Fatimah, S. (2017). *keterampilan proses sains, kemampuan multirepresentasi, jenis kelamin, dan latar belakang sekolah mahasiswa calon guru sd*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/issue/archive>
- Majid, A. (2012). *Belajar dan pembelajaran pendidikan agama Islam (1st ed.)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mawaddah, S., Maryanti, R., Matematika, P., Universitas, F., Mangkurat, L., Brigjen, J., Hasan, H., Kayu, B., & Banjarmasin, T. (2016). *kemampuan pemahaman konsep matematis siswa smp dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning)* (Vol. 4, Issue 1).
- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, J. (n.d.). *skripsi pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar Oleh dwi setia ningsih npm*. 1801051021.
- Priadana, S., & Sunarsi Denok. (2021). *metode penelitian kuantitatif (Vol. 1)*. Pascal Books.

- Primatika, M., Prestiliano, J., & Atik Setiyanti, A. Sp. (2014). *Perancangan Media Pembelajaran Matematika Volume Bangun Ruang Kelas VI SD Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. Jurnal Basicedu, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). *augmented reality dalam pembelajaran ipa bagi siswa sd*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Solindri Pangemanan, N. (2021). *Penerapan Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi, dan Hasil Belajar Matematika SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, 7(2), 68–73. <https://doi.org/10.21831/jpms.v7i2.26822>
- Suharso, A. (2012). *model pembelajaran interaktif bangun ruang 3d berbasis augmented reality Penulis Aries Suharso*. In Majalah Ilmiah Solusi. Springer Verlag. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/solusi.v11i24.111>
- Sunardi, Ramadhan, A., Abdurachman, E., Trisetyarso, A., & Zarlis, M. (2022). *Acceptance of augmented reality in video conference based learning during COVID-19 pandemic in higher education*. Bulletin of Electrical Engineering and Informatics <https://doi.org/10.11591/eei.v11i6.4035>