

DAFTAR PUSTAKA

- Alamäki, A., Dirin, A., & Suomala, J. (2021). Students' expectations and social media sharing in adopting augmented reality. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 38(2), 196-208. <https://doi.org/10.1108/IJILT-05-2020-0072>
- Diani, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 2–12.
- Dutta, R., Mantri, A., & Singh, G. (2022). *Assess Teachers' Attitude Towards Mobile Augmented Reality Systems for Teaching Digital Electronics Course*. *ECS Transactions*, 107(1), 7631. <http://dx.doi.org/10.1149/10701.7631ecst>
- Febri Susanti, N. O. R. A., Widhia Sabekti, A., & Fitriani, R. (2022). *Pengembangan Lkpd Elektronik Berbasis Predict, Observe, Explain (Poe) Pada Materi Larutan Penyangga* (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji). <https://lib.umrah.ac.id/>
- Ferrari, V., Klinker, G., & Cutolo, F. (2019). Augmented reality in healthcare. *Journal of healthcare engineering*, 2019.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26-40.
- Hidayati, A., & Bibi, S. (2020). Teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran Pontianak Heritage. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(1), 37-45.
- Hingis, A. M., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (Ar) Dengan Materi Laporan Posisi Keuangan. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 4, No. 3).
- Muhammad, I., et.al. (2022). Analisis bibliometrik: Penelitian augmented reality dalam pendidikan matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 141-155.
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77-80. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>

- Nurhasanah, N., Hayati, L., & Salsabila, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260-266. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5642>
- Pansa, Hani Ervina. (2017). *Pengembangan LKPD dengan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta didik*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017. 229-238.
- Pristiwanti, D., et.al. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Teori Graf untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 85-100.
- Ramadhni, S., & Linda, R. (2020). Pengembangan E-Module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 7-13.
- 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. *Eduomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17.
- Siswono, T. Y. E. (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Hal (pp. 1-12).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.917>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.

- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, & Amrullah. (2022). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 13 Mataram*. Palapa, 10(2), 198–216.
- Syamsuddin, I. (2019). VILARITY-Virtual laboratory for information security practices. *TEM Journal*, 8(3), 1011-1016.