

## DAFTAR PUSTAKA

- Alianto, A., Hasan, R., & Irwandi, I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom dan Whatsapp Mesenger Di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(4), 10–17. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13565>
- Antonius, N., Sianturi, C. F., & Tamba, R. H. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 1-12.
- Amiati, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Kubus Dan Balok Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Awali. (2018). *PENGARUH KEMAMPUAN KOGNITIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN BOLA BASKET Mirza*. 3(2), 91–102.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring: Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Budiono, I., & Suhendar, U. (2019, September). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui pendekatan RME. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 488-495).
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*(6th ed.). Pearson
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2018). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 65–72. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 32–41. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30129>
- Elfiyani. (2024). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Asian Journal of Control*, 16(3), 943–943. <https://doi.org/10.1002/asjc.903>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas*. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20.

- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2024). Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3647–3654. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7739>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28-37.
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575–1583. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5398>
- Hadila, R., Sukirwan, & Alamsyah, T. P. (2020). Desain Pembelajaran Bangun Datar melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 49–63. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2172>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 3(1), 89–100. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Pengembangan++Kognitif+Jean+Piaget++&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan++Kognitif+Jean+Piaget++&btnG=)
- Handayani, dkk. (2015). Smp Dengan Model Inkuiri Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Pada Materi Sistem. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2), 681–692.

- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) sebagai teknologi interaktif dalam pengenalan benda cagar budaya kepada masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Hasan, F., Pomalato, S. W. D., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>
- Idham Rusdi. (2021). Pendampingan dan Pengenalan Metode Ajar Interaktif dengan Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Bagi Masyarakat, IPMAS* 1(3) Desember 2021, 1(3), 2021. <https://doi.org/10.54065/ipmas.1.3.2021.104>
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1480>
- Jones, K. (2020). The role of AR in modern classrooms. *Educational Media International*, 57(1), 45–60 <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1750072>
- Kamelia. (2019). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Noviembre 2018*, IX(1), 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>

- L. R. Dewi & Anggaryani, 2020. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, E. A. (2018). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa menggunakan pendekatan pembelajaran CTL dan RME. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 17(1).
- Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 114-124.
- Lidinillah, et. a. (2015). (2015). Buku bacaan anak berbasis karakter sebagai sumber belajar matematikadi sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS*, 280–293.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.  
[https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)
- Maulida, Dian. dan Rijal, R. . (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika Pada Kompetensi Dasar Pemecahan Masalah Pada Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Encephale*, 53(1), 154–170. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Mawarini, D., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(2), 459-468.
- Melsita, Handican, R. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis RME Berbantuan Augmented Reality terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(September), 723–731.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muncarno, M., & Astuti, N. (2018). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 103. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1356>
- Mustaqim. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>

- Nugraha, A. N. C., & Muhtadi, A. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas VIII*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 16–31.
- Palopo, U. C. (2025). *Pengenalan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di SMA 9 Luwu*. 5(April), 10–19.
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran "Siar" berbasis Augmented Reality untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 123-134. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6861>
- Rahmi, Fuadi, R., & Sari, D. (2016). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual*. *Jurnal Didaktika Matematika*, 3(1), 48-57.
- Riyatuljannah, T., & Suyadi, S. (2020). Analisis Perkembangan Kognitif Siswa pada Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 48-54.
- Rodiyana, R., Cahyaningsih, U., & Halimah, N. (2019, October). Pentingnya pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 577-584).

**Rokhman, A. N., Subayani, N. W., & Bakhtiar, A. M.** (2025). *Penerapan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) melalui media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas III SDN Pelangkidul 3 Ngawi. **Lentera Arfak: Jurnal Pendidikan dan Sains**, 3(1), 60–71.*

**Rubianti.** (2024). *Efektivitas pendekatan Realistic Mathematics Education untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa fase C sekolah dasar (Skripsi).* Universitas Pendidikan Indonesia. (Hal. ii–vii).

Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.

Saputra, H., Purwanti, R. D., & Utami, L. F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aritmatika Anak Dengan Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(1), 91-98.

Sari, I. K. W. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145-152.

- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. (hlm. 81–82). [Buku].
- Rulyansah, A. (2021). INTEGRASI REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION DAN ELSE ( Elementary School Education Journal ). *Elementary School Education Journal*, 5(1), 45–54.
- Santoso, W. T., Nawanti, R. D., Purnomo, S., Utama, & Fathoni, A. (2024). Strategi supervisi pendidikan dalam menghadapi tantangan pembelajaran era digital 5.0. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2657–2664. <https://jurnaldidaktika.org>
- Sefriyanti, & Ibrahim. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6Tahun di RA Azzahra Lampung Timur ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–9.
- supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 2, 26414–4417. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Surat I Made. (2016). PEMBENTUKAN KARAKTER DAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS SISWA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS SAINTIFIK. *Jurnal EMASAINS*, 4(June), 2016.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

- Tatang , Mufarizuddin, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN TUNTAS*, 1(3), 2313–2316.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Ummah, et al. (2025). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Media Komik dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar Siswa Kelas IV. *KalamCendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13, 1–23.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58-69.
- Wulandari, C. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1), 1–8.
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41–47.

- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
- Zulfitria, S. R., & Khanza, M. (2021). Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53–60.
- Zulmaulida, R., Idris, K., Akmal, N., Fauziana, F., & Erlidawati, E. (2024). *Fun Learning Matematika: Pendampingan Guru Matematika untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan*.