

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. (2016). Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Logaritma*, 125–138.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*, 3(2), 255. <https://doi.org/10.31544/jtera.v3.i2.2018.255-260>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Asri, A. S. T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 465–473. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.465-473>
- Asrulla, A. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 26322. <https://www.researchgate.net/publication/386875018>
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Azizah, M., Sulianto, J., Cintang, N., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35).
- Dermawan, D., Syarif, E., Umar, R., Hasriyanti, H., & Maddatuang, M. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Terintegrasi Aplikasi Unity Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Geografi. *Jurusan Penelitian Pendidikan Geografi*, 237–244.
- Dewi, P. A. C., Sudiarta, I. G. P., & Suweken, G. (2020). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 459.

- Faza, M. R. (2024). Pengembangan Kartu Timbul Matematika Berbasis Augmented Reality Pada Materi SPLDV Dan Bangun Ruang SMP Islam Simbang Wetan . *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 204–213.
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi Dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Fitria, A. D., Khalifah Mustami, M., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gunawan, D., Duskri, M., & Sari, N. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa SMP/MTs. *Jurnal PELUANG*. <https://doi.org/10.24815/jp.v7i2.15100>
- Helsa, Y., Maryam Rohimah, S., & Pramudiani Universitas Muhammadiyah Hamka Jl Tanah Merdeka Kp Rambutan Ciracas, P. (2021). Edugames Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. In *Jurnal Pendidikan Matematika Sigma Didaktika* (Vol. 9, Issue 2).
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., & 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. *Journal Of Social Science Research*, 4, 95–111.
- I Komang Sukariada, I Gede Juliana Eka Putra, & I Nyoman Purnama. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3d Studi Kasus SD Negeri 4 Padangkerta*.
- Iskandar, M. F., & Mayarni, M. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097–8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>
- Karim, N. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Jucama Di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 92–104.
- Kartin, Y., Arjudin, Novitasari, D., & Hayati, L. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis. *Journal of Classroom Action Research*.
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific di SDN Tembung T.A 2018/2019. *ESJ (Elementary School Journal)*.

- Manurung, A. S., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda*, 5(2), 128.
- Miftahul Janna, N., & Herianto. (2022). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*.
- Milala, H. F., Jurusan, J., Elektro, T., Teknik, F., & Jurusan, E. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 198.
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 134. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>
- Netriwati, & Lena, S. M. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. press Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Raden Intan Lampung.
- 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), 87. www.unity3d.com.
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Sukenda Egok, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari. *Linggau Journal Science Education*, 174–183.
- Ridlwaniyyah, N. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Matematika. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 242–247. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Integrated di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194–1200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>
- Setiawan, R. H. N., Fatahillah, A., Indah Kristiana, A., Adawiyah, R., Jember Jalan Kalimantan Nomor, U., & Bumi Tegalboto Jember, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JEUJ: JURNAL EDUKASI*, 70(2), 70–77. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v10i2.45866>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3), 110–116.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.21093/twt.v7i1.2166>

- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Meily Adlika, N., Purnama, S., Budiman, J., Raihana Putri, R., & Rosa Febrianti, U. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah Canva-Based Learning Media Development Training For Mgmp Ips Teachers, Mempawah District. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191.
- Wulandari, D. A. (2021). Analisis Kesalahan Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas VIII SMPS Tunas Agro Subur Kencana. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Yosua, M., & Santosa, K. (2024). Perancangan Game 3d Tower Defense Berbasis Unity Engine. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>