

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid, Ed). Remaja Rosdakarya.
- Al Ikhsan, I., Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 289.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267.
- Bela, M. E., Wewe, M., & Lengi, S. (2021). Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 391–400.
- Bornstein, M. H. (2018). Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *The SAGE Encyclopedia of Lifespan Human Development, September*, 1–18.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Deisgn : The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Cesaria, A., Herman, T., & Dahlan, J. A. (2021). Level Berpikir Geometri Peserta Didik Berdasarkan Teori Van Hiele pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Elemen*, 7(2), 267–279.
- Daryanto & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran. (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Gava Media.
- Dr. E. Kosasih, M. P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar (B.S. Fatmawati (ed.); 1st ed)*. Bumi Aksara.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25.
- Fathur Rachim. (2019). *How To STEAM Your Class* (D. Hadiana (ed.); 1st ed.). DPP Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia.
- Febrianti, F., Fajriana, F., Wulandari, W., Nuraina, N., & Herizal, H. (2022). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (Stem) Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 297.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Friansah, D., Adha, I., & Refianti, R. (2018). Pengembangan Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*,

I(1), 1–11.

- H. Syafruddin Nurdin & Adriantoni. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran Edisi Kedua (Ke-2)* (2nd ed.). Rajawali pers.
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, engineering, Art, and Mathematics)*.
- Hanipa, A. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas Viii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315.
- Hardiyanti, D., Rosyadi, R., & Mellawaty, M. (2020). Implementasi Augmented Reality (AR) Untuk Membantu Siswa Belajar Geometri Dimasa Pandemi Di Smpn 1 Sindang. *Integral : Pendidikan Matematika*, 11(2), 40–50.
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP*, 9(2), 161–174.
- Husni Sabil, Novferma, S. I. (2022). *The Practice Of Using Interactive Media With Augmented Reality (Ar) Based On STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) In Student Learning*. 06(02), 119–130.
- Imami, A. I. A. (2015). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Juornal On Education*, 01(02), 451–457.
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials arabic Language. *Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 10–18.
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Muamar, M. A. H., & Agustyarini, Y. (2022). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 49–63.
- Nieveen, N. (1999). Educational Design Research Educational Design Research. In *Educational Design Research*.
- Novitalina, E., & Tarigan, B. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Tematik Integratif siswa kelas IV SD Negeri 050602 Kuala Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial*, 2, 630–634.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- Oktarina, A., Luthfiana, M., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Etnomatematika Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 2(2), 91–101.

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (8th ed.). DIVA Press.
- Rahayu, S., Harjono, A., & Gunawan. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 1(1), 26–30.
- Rahmadhan A, P. A. S. A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 24–31.
- Rahmi, M., Fonna, M., Isfayani, E., & Lestiana, Y. (2023). Pengembangan Buku Saku pada Materi Persamaan Garis Lurus Berbasis Mind Mapping sebagai Media Pembelajaran. 3(2), 97–104.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan : Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru* (1st ed). PT. Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Sari, R. S. P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*, 1, 830–838.
- Sihombing, S. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan. *Seppen*, 2(2), 50–66.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55.
- Ta, M., Agustina, E., & Gunadarma, U. (2019). Sistem Pembelajaran Ilmu Geometri dengan Menggunakan Metode Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(1).
- Tabiin, A. (2020). Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 2(2), 36–49.
- Torlakson, T., & Bonilla, susan A. (2014). Innovate A Blueprint for STEM Education - Science (CA Dept of Education). *Californians Dedicated to Education Foundation*, May, 52.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (R. A. Kusumaningtyas (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Wulansari, N. H., & Manoy, J. T. (2021). Pengaruh Motivasi dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Selama Study at Home. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 72.
- Zamroni, M. A., Sunismi, & Faradiba, S. . (2021). Pengembangan Buku Penunjang Matematika Interaktif Augmented Reality Melalui Smartphone Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jp3*, 16(32), 59–67.