

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. M. (2018). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adrian, Q. et al. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmentd Reality. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171-176.
- Aji, W, N., &. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora*, VI(2), 431-439.
- Andes Safarandes Asmara, S.B. Waluya, Rochmad, 2017. Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas X Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Scholaria*. 136.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi FKIP, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90.
- Budi Cahyono, Dyan Falasifa Tsani, Aulia Rahma, 2018. Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Karakter Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Phenomenon*. Vol 08 No. (2). 185-188.
- Branch, 2009. Instructional design: the ADDIE Approach. Department Of Educational Psychology And Instructional Technology. 2.
- Daryanto, 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Gava Media: Jakarta
- Dedy Atmajaya. 2017. Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*. Vol 9. No. (2).227-228.
- Falah, F. &. (2019). Feasibility Of The Fungsi Material Book As A Learning Source Of High Scool Student Based On Validity Result. *BioEdu*, 8(1), 10-15.
- Farida *et al*, 2021. Analisis kemampuan literasi matematis siswa SMA kelas X dalam menyelesaikan soal tipe PISA konten chnge and relationship. *Jurnal cendikia: jurnal Pendidikan matematika*. Vol. 05, No. 03. 2802-2815.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.
- Irwanto 2017. Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Kimia SMA. *Journal For Islamic Social Sciences*, 2(February): 81–87.
- Kartini, K. S. (2020). Pembelajaran Geometri Berbantuan Aplikasi Mobile Augmented Reality Pada Siswa Ekstrovert dan Introvert. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 7(2), 139-156.
- Kurniawan , A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Retrieved from.27.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkay Satuan Pendidikan. *Akademia Permana*, 105-111.
- Mahiuddin, W.P, *et al*. 2019. Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Di Kabupaten Konawe Dalam Perspektif Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 1. 55-65.
- Masjaya & Wardono, 2018. Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Meningkatkan SDM. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 1-14.

- Mukarramah Mustari & Yunita Sari. (2017). Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 06(1), 113-123.
- Mustaqim, I. &. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Muzaki, A. Y. (2017). Learning With Abductive-Pictorial Strategy For Improving Mathematical Proofing Ability of Prospective Mathematics Teachers. 2(1), 16-23.
- Nurjannah, khirani sakdiah, (2019). Pengembangan Buku Saku Ekonomi Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan motivasi Belajar Ekonomi Siswa. Prosiding Seminar Nasional & Exspo Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat. 1767–1772.
- Nurfitriyani, M, 2016. Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*. 6(2). 149-160.
- Nincarean, *et al.* 2013. Mobile Augmented Reality: The Potential For Education. *Procedia: Social And Behavioral Sciences* 103. 657-664.
- Oktafiana, E. *et al.* 2020. Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Metro. *Edunomial: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*. Vol 1, No.1. 2746-5586.
- Patih, T. (2019). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Di Kota Kendari. *Al-izzah : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 14(1), 36.
- Permana *et al*, 2020. Pengembangan media pembelajaran IP traffic work berbasis augmented reality. *CYBERNETICS*. Vol.4, No.1. 41-49.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-33.
- Prastowo, A. (2015). *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, M. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *jurnal pendidikan indonesia*. 1-14.
- Ramadhani & Putra, 2021. Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Sigil Pada Materi Pitagoras Sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*. Vol 4, No. 2. 140-152.
- Resmini, *et al.* (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335-343.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, W. R. (2020). Pengembangan Film Animasi Aritmetika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195-209.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1). 95-108.
- Senia Anjarwati, H. (2020). Pengembangan Pocket Book Digital Berbasis Project Based Learning Menggunakan GeoGebra Untuk Meningkatkan

- Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Siswono, T.Y.E., Kohar, A.W., Rosyidi, A.H., Hartono, S. & Masriyah 2018. Searching for Authentic Context in Designing PISA-like Mathematics Problem: From Indoor to Outdoor Field Experience. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1).
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.395
- Suprihatin, S., & Manik, Y. (2019). Guru Menginovasi Bahan Ajar sebagai Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 1, 65–72
- Sulistiyani, *et al.* (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164-172.
- Suliyono, B. Y. (2022, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Ma6thematika journal*, 1(1), 48-55.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapeta Selekt Matematika Pendidikan Dasar UMSU. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1).
- Wardani, I. (2022). *Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific6 Berbasis Keterampilan* . Jakarta: CV Feniks Muda Sejahtera.32-33.
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross Platform Aplikasi Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Kimia Struktur Molekul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(3), 201–205.
- Windayani, e. (2018). Pengembangan Buku Saku Berdasarkan Hasil Eksplorasi Tanaman Obat Suku. *Diklabio : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 51-57.