

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.
- Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anastasia Nandhita Asriningtyas, dkk. (2018). penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5.
- Arief, U. M. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D (Panduan Lengkap)*. ANDI.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83–97.
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Assemblr. (2020). *Assemblr*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran

Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native.

Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(1), 10–16.

<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>

Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi

Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36.

<https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>

Fitri, A. Z. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Madani Media.

Hamid, M. abi. (2020). *Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.

Haq Azhar. (2018). Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Pendidikan*

Islam Victratina, 3(1), 193–214.

Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berfikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*.

PT. Panca Terra Firma.

Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran

Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V

Developing Comic Media for the Teaching of Mathematics To Enhance the

Motivation and Mathematics Learning Outcomes Grade V. *Jurnal Prima*

Edukasia, 3(1), 84–96.

Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Remaja

Rosdakarya.

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Lestari, K. . (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. PT Refika Aditama.

- Maharsi, I. (2011). *komik dari wayang beber sampai komik digital*. Dwi-Quantum.
- Netriwati. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Nurbaeti, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Pedagogos (Jurnal Pendidikan)*, 1(2), 1–10.
<https://doi.org/10.33627/gg.v1i2.179>
- Nieveen, T. P. & N. (2010). Pengantar Pendidikan Penelitian Desain. In *Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO)*. SLO.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pakpahan, A. . dkk. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Prihanto, D. A. (2018). Pengembang Media Komik Matematika Pada Materi pecahan Untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju*, 5 (1), 79–90.
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75.
<https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Riduwan. (2015). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal penelitian*. Alfabeta.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
- Rusdi, M. (2019). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep

Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru). PT Rajawali Grafindo Persada

Salmina, M., & Adyansyah, F. (2017). Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh. *Jurnal Numeracy*, 4(1), 37–47.

Sadirman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafino persada

Saputra, A., & Azka, R. (2020). Pengembangan Komik Matematika untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 89–97.
<https://doi.org/10.14421/jppm.2020.22.89-97>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Aksiomatik*, 7. no 3.

Simatupang, H. (2019). *Hanbook best practice strategi belajar mengajar*. Pustaka Media Guru.

Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113.
<https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>

Subroto, D. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Menengah.

Journal of Social and Technology for Community Services (JSTCS), 1(1), 1–6.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan untuk bidang pendidikan, manajemen, sosial, teknik : Research and development/ R&D / Prof. Dr. Sugiyono*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.

<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Sumiharsono, M. R. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.

Sura, H. (2018). Motivasi Belajar Rendah Dan Upaya Penanganannya Dengan Modeling Langsung (Studi Kasus Di SMPN I Bonggakaradeng).

Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Anak: Optimalisasi Peran Pendidik Dalam Perspektif Hukum, 110–119.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tri Nathalia Palupi. (2020). Tingkat Stres pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar dalam Menjalankan Proses Belajar di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Tingkat Stres Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Dalam Menjalankan Proses Belajar Di Rumah Selama Pandemi Covid-19*, 9(2), 18–29.

Tuckman, B. W. (2012). *Conducting Educational Research* (6th ed.). Rowman & Littlefield Publishers

Winarni, E. . (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.