

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, B. A., Imswatama, A., & ... (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *De Fermat: Jurnal ...* <https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/46>
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *TEKNO*, 29(2). <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- Akbar, S. (2013). Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT 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. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>
- Alfin, B., Hulu, A., Mendrofa, R. N., Pendidikan, J. R., & Pengajaran, D. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Discovery Learning Pada Materi Matematika SMP. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3).
- Aminah Nababan, S. (2020). Genta Mulia Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Genta Mulia*, XI(1).
- Andriani, S., & Izzati, N. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Kontekstual pada Materi Logika Matematika Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpms.v8i1.30047>
- Ariati, C., & Juandi, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education terhadap Penalaran Matematis: Systematic Literatur Review. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5).
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4454>
- Asdarina & Ridha. (2020). Jurnal Numeracy. *Jurnal Numeracy*, 7(1), 35–48.
- Asdarina, O., & Ridha, M. (2019). Analisis kemampuan penalaran matematis siswa dalam menyelesaikan soal setara PISA konten geometri. *Prosiding Seminar Nasional USM*. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/index.php/semnas/article/view/1704>

- Aulya, R., & Purwaningrum, J. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Alat Peraga Dalam Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3). <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.3103>
- Aziz, H. (2019). Validitas, Realibilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks). In *FMIPA Universitas Negeri Padang* (Vol. 3, Issue 1).
- Bhekti, T. M., & Budi, M. (2016). Pengembangan Soal Model PISA (Programme For International Student Assessment) Pada Konten Quantity Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Jatiroto. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2).
- Dalimunthe, R. R. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual dan Nilai Keislaman Pada Materi Transformasi Geometri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP. *Braz Dent J.*, 33(1).
- Dewantara, A. H. (2019). Soal Matematika Model Pisa: Alternatif Materi Program Pengayaan. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.186>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3).
- Dinayusadewi, N. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Development Of Augmented Reality Application As A Mathematics Learning Media In Elementary School Geometry Materials. *Journal of Education Technology*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25372>
- Fatin, A., Harahap, M. S., & Lubis, R. (2023). Pengembangan E-Modul Trigonometri Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1).
- Gunur, B., & Ramda, A. H. (2020). Model Problem Based Learning Dan Prespektif Gender Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Numeracy*, 7 (1), 65–78.

- Habibatul Izzah, K., & Azizah, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 210.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17629>
- Hamdunah. (2015). Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivisme Dan Website Pada Materi Lingkaran dan Bola. *Lemma*, 2(1).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Hanggara, Y., & Aini, R. N. (2020). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 11 BINTAN. *JIPMat*, 5(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.3962>
- Harahap, M. S., & Fauzi, R. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Web. *Jurnal Education And Development*, 4(5).
<https://doi.org/10.37081/ed.v4i5.153>
- Harahap, N., Siregar, E. Y., & Harahap, S. D. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran problem based learning (pbl) ditinjau dari kemampuan penalaran matematis siswa. *JURNAL MathEdu*
<https://www.journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/1157>
- Harjunowibowo, D., Azzahra, S.A., Hasanah, M.U, & Rahmawati, A.D. (2022) *Tutorial Mendesain dengan Canva*. Penerbit Lakeisha.
- Hartata, R. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 1(2).
<https://doi.org/10.32585/keraton.v1i2.521>
- Haryono, A., & Tanujaya, B. (2018). Profil Kemampuan Penalaran Induktif Matematika Mahasiswa Pendidikan Matematika Unipa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Journal of Honai Math*, 1(2).
<https://doi.org/10.30862/jhm.v1i2.1049>
- Hidayat, R., Murni, A., & Roza, Y. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3).
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.373>
- Husniah, A., & Azka, R. (2022). Modul Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 327–338. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.1329>
- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal Of*

- Educational Research and Review*, 2(2), 210.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17629>
- Jelatu, S., Amul, M. I., Jeramat, E., & Jundu, R. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1). <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.869>
- Junaidi, J. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1). <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kadarisma, G., Rosyana, T., & Nurjaman, A. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa SMP. *Jurnal Absis*, 2(1), 121–128.
- Kemendikbud. (2017). Panduan Praktis Penyusun e-Modul Pembelajaran. *Kemendikbud*, 1–57.
- Khairunnisa, R., & Faradillah, A. (2023). The Effect of Augmented Reality-Assisted Problem-Based Learning on Mathematical Reasoning Ability. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jpp.v13.i2.202352>
- Kurniawan, A. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. In *PT Remaja Rosdakarya*.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3).
- Laily, A., Nasuha, P., Matematika, S., & Pgri, S. (n.d.). *Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Model Pisa Berdasarkan Kemampuan Matematika*.
- Lelapary, H. L. (2022). The Influence of The Problem-Based Learning (PBL) Model on The Level of Reasoning Ability. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2). <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.111>
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). In *Akademia Permata*.
- Lestari, I., Prahmana, R. C. I., & Wiyanti, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi

- Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1). <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Lulu Maulidah, Dadang Kurnia, & Fitri Anjaswuri. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Pada Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal Dan Campuran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1317>
- Lutfianto, Moch., & Sari, A. F. (2017). Respon Siswa terhadap Soal Matematika Mirip PISA dengan Konteks Berintegrasi Nilai Islam. *Jurnal Elemen*, 3(2). <https://doi.org/10.29408/jel.v3i2.342>
- Maniq, L. N. K., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Pecahan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1).
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(9).
- Mardasari, O. R., Ventivani, A., Muyassaroh, L. U., & Padilah, W. R. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Sejarah Kesusastraan Tiongkok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Untuk Mendukung Kemandirian Belajar. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR)* 5, 1.
- Mardiah, I., & Patras, Y. E. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan FLIPHTML5 Berbantuan Canva pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Maulidah, L., Kurnia, D., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Pada Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal Dan Campuran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1317>
- Mimin Ninawati, Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Muldiyana, M., Ibrahim, N., & Muslim, S. (2018). Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1). <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i1.7845>
- Munir, M. (2020). Strategi Guru Dalam Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penalaran Matematika Siswa. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.36277/defermat.v2i2.51>

- Nababan, S. A., (2020). Genta Mulia Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Genta Mulia*, XI(1).
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nasuha, L. A., Matematika, S., & Pgri, S. (n.d.). *Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Model Pisa Berdasarkan Kemampuan Matematika*.
- Natalia, D. (2021). Praktikalitas Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Studi pada Materi Ekosistem untuk Siswa SMA Kelas X. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1). <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3389>
- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Nuraeni, W. (2021). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Modul Elektronik Berbantuan Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Fisika SMA. *Instruksional*, 3(1). <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.66-76>
- Nurlaela, E., & Imami, A. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas VII SMPIT Insan Harapan. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1). <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.270>
- OECD. (2019). Program For International Student (PISA) 2022 Assesment and Analytical Framework. In OECD (*Organisation fo Economic Co-operation and Development*) Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-assesment-and -analytical-framework_dfe0bf9c-en
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi CANVA*. DIVA Press.
- Purnomo, S., & Dafik. (2015). Analisis Respon Siswa Terhadap Soal PISA Konten Shape and Space Dengan Rasch Model. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015*.
- Purwanto, Z. A., Yusmin, E., & Yani T, A. (2023). Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Berdasarkan Dimensi Bernalar Kritis. *Academy of Education Journal*, 14(2), 316–325. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1650>

- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1). <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putra Mahendratama Sasongko, T., Dafik, D., & Oktavianingtyas, E. (2016). Pengembangan Paket Soal Model PISA Konten Space and Shape untuk Mengetahui Level Literasi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Edukasi*, 3(1). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i1.4317>
- Putra, P. B. A. A. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 142–149. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1163>
- Putra, Y. Y., & Vebrian, R. (2020). Literasi Matematika (Mathematical Literacy) Soal Matematika Model PISA Menggunakan Konteks Bangka Belitung. In *Yogyakarta:Deepublish Publisher.Google Books*.
- Putri, Y. U. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Tipe Intuition Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Model PISA. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 3(2). <https://doi.org/10.37251/ijoer.v3i2.559>
- Rahmadana, A., Anwar, S., & Rahmadana, A. (2023). Induksi Enumeratif dan Koherentism dalam sains: Perspektif John Stuart Mill. In *Science Education Research Journal* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/jaser>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan AR. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*.
- Safitri, A. M., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p759-764>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Santana, H. H., Sunarso, A., & Mariani, S. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran dalam Soal Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Self-Confidence melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7879–7887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3643>
- Sapti, M., Pancapalaga, W., Widari, W., Rambat, R., Suparti, S., ... Evvyani, L. (2019). Analisis Penalaran Deduktif Atau Induktif Siswa Dalam

- Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 53(1).
- Saputra, R., & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip HTML5 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Problem Solving di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).
- 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). <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Sayuri, M., Yuhana, Y., Jurusan, S., Matematika, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). *Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp Ditinjau Dari Gaya Belajar* (Vol. 1, Issue 4). <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Setyadi, A., & Saefudin, A. A. (2019). Pengembangan Modul Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Siswa Kelas VII SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/pg.v14i1.16771>
- Siahaan, T. M., & Simamora, R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(1), 65–69. <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.1.65-69>
- Sofyana, U. M., & Kusuma, A. B. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Menggunakan Pembelajaran Generative pada Kelas VII SMP Muhammadiyah Kaliwiro. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.30659/kontinu.2.1.14-29>
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>
- Sugiyono. (2013). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Sumarmo, U. (2015). Pedoman Pemberian Skor pada Beragam Tes Kemampuan Matematik. *Kelengkapan Bahan Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika*.

- Sumartini, T. S. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Sural, I. (2018). Augmented reality experience: Initial perceptions of higher education students. *International Journal of Instruction*, 11(4). <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11435a>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (Pipih Latifah (ed.). In *Sifonoforos* (Vol. 1, Issue April).
- Suryapuspitarini, B. K., Wardono, & Kartono. (2018). Analisis Soal-Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Kurikulum 2013 untuk Mendukung Kemampuan Literasi Siswa. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1.
- Syahputra, F. I., & Muktiari, B. R. (2023). Kajian Teori: Pengembangan Modul Matematika pada Pembelajaran Problem Solving dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning (PBL). *Buku*.
- Tukaryanto, Hendikawati, P., & Nugroho, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematik dan Percaya Diri Siswa Kelas X Melalui Model Discovery Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1.
- Van den Akker, J. (1999). Principles and Methods of Development Research. In *Design Approaches and Tools in Education and Training*. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1
- Vatillah, V., Ambarwati, L., & El Hakim, L. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Dan Self Regulated Learning Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13(1).
- Wardani, J. B. K. dan D. S. (2021). Model Pembelajaran IPA SD (Jajang Bayu Kelana etc.) (z-lib.org). In *Edutrimedia Indonesia* (Issue February).
- Wibowo, H. S. (2023). *Canva: Panduan Lengkap untuk Desainn Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Tiram Media.
- Widiyasari, R., Astriyani, A., & Irawan, K. V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Media Evaluasi Thatquiz.

- FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2).
<https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.131-154>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R & D)*. In Bumi Aksara.
- Yanindah, A. T. C., & Ratu, N. (2021). Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
<https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/445>
- Yanti, K. G. D., Pujawan, I. G. N., & Mahayukti, G. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Metaphorical Thinking. *Jurnal IKA*, 16(2).
<https://doi.org/10.23887/ika.v16i2.19828>
- Yudianto, E., Suwarsono, S., & Juniati, D. (2017). The Anticipation: How to Solve Problem in Integral? *Journal of Physics: Conference Series*, 824(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/824/1/012055>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3).
<https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>
- Zamroni, M. A., Sunismi, & Faradiba, S. 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).