

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2016). Jurnal eksakta volume 1, 2016 1. *Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Bolognesi, C. M. (2023). *Virtual Representations of Cultural Heritage : Sharable and Implementable Case Study to Be Enjoyed and Maintained by the Community*.
- Choyriyyah, M., Program, P., Pendidikan, S., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2014). Pembelajaran Matematika Dengan Metode Joyful Learning Dengan Media Papan Permainan Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Muhammadiyah Sidareja. *Union*, 2(3), 265–272.
- Darlis, A. (2017). Islam sebagai paradigma ilmu pendidikan. *Jurnal Tarbiyah*, XXIV(1), 91–93.
- Dewi, P., Elvia, R., & Elvinawati. (2021). Pengembangan Butir Soal Hots untuk Menguji Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di MA Negeri 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 5(2), 141–148.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd*, 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Iklimah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 57–63.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah*.
- Kesim, M., & Ozarlan, Y. (2012). Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47(222), 297–302.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.654>



- Kurniawan, H. S. (2018). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Pemahaman Konsep pada Kelas VIII. *Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–15. <https://core.ac.uk/download/pdf/160604704.pdf>
- Kwabena Odum, J. (2022). Manipulative Materials in Teaching Mathematics among Junior High School Teachers: A Literature Review. *Scholars Journal of Science and Technology*, 3(4), 787–795. <https://doi.org/10.53075/ijmsirq/56567853>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i2.6254>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY press.
- Mustopa, D., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), 115.
- Noto, M. S. (2014). Perangkat Pembelajaran Matematika SMART. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 3, 18.
- Nurdiana, R., Purwaningsih, D. I., Asmah, S. N., & Kurniawati, D. (2021). Pengaplikasian “Joyful Learning” pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Publikasi Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 114–118.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutresna, J., Yanti, F., & Safitri, A. E. (2020). Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(4), 424.

<https://doi.org/10.26418/justin.v8i4.42900>

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instruction Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Education System.

