

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Tabani, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Anis Mahmudah and Adeng Pustikaningsih (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 1 hlm.97–111.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New Britain, USA: Library of Congress Cataloging.
- Arianti, A., et al. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika. Dalam *Jurnal Media Akademik*.
- Aunurrahman. (2016). Pengertian dan Proses Pembelajaran. Dalam *Teori Pembelajaran dan Penerapannya*. hal. 35
- Aqib, Z. (2009). Aqib, Zainal. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya. (hlm. 44).
- Azikiwe. (2007). Media pembelajaran. *Dalam Jurnal Pendidikan* (hlm. 46).
- Barrows, H. S. (2010). *Is it truly problem-based learning?* Distance Education, 23(1), 1-20.
- Barrows, H. S. (2016). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer. Halaman 45-50.
- Briana, J., dkk. (2015). "Studi Literatur: Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL)." *Dalam PRISMA 2024*, Vol. 7, Hal. 724-730.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dean Christiano, Mantaya Wenthe, Viktor H Pranatawijaya (2021)., "Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Reasearchgate*. hlm.1-8.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahari & Zain, Abdurrahman. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 97.
- Djamarah, Syaiful Bahari, dan Zain, Azwan. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, hlm.121
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Fiza Saifan Shaikh, (2021) “*Augmented Reality Search to Improve Searching Using Augmented Reality*,” 2021 6th International Conference for Convergence in Technology, I2CT 2021 (hlm.1–5.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hujair AH. Sanaky (2009). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif. *Jurnal UNPAS*. Hlm.136
- Hung, W., Jonassen, D. H., & Liu, R. (2019). Problem-Based Learning. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 485-495). New York: Springer. Halaman 490-491.
- Hutahaean, S. (2020). Pemanfaatan Microsoft PowerPoint dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*. Hlm. 148
- Ibrahim, M. & Nur, M. (2014). *Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Dalam Trianto. Halaman 72.
- Indriana, D. (2013). *Ragam media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An elaboration of social interdependence theory*. *Psychological Bulletin*, 135(2), 281-312.
- Juhaeni et al (2020) Konsep Dasar Media Pembelajaran JIEES: *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 hlm.34–43. 35
- Kajian Dan et al. (2020), “JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) Pengembangan Buku Suplemen Dengan Teknologi 3d Augmented Reality Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD Article History CORE View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk Provided by Portal *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*,” *Jinotep* 6, no. 2 hlm.111–118.
- Sistem Unit Komputer,” 6th International Conference on Information Technology & Society, no. 2017 hlm.1–9.

- Komalasari, K. (2013). "Model Pembelajaran." Dalam *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 3-12.
- Komalasari, K. (2013). Proses Pembelajaran yang Efektif dan Efisien. Dalam *Metode Pembelajaran*. hal.3-4
- lahallo, C. a., Wiranatha, A., & Sasmita, I. (2016). Media pembelajaran molymod senyawa hidrokarbon teknologi augmented reality berbasis android. *Jurnal ilmiah merpati*.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika di SMP Muhammadiyah 07 Medan Perjuangan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Logaritma Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(2), 87–92.
- Magdalena, A. (2021). *Media pembelajaran dalam pendidikan modern*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Mauludin, I., Sari, R., & Rahman, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 45-56.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. Halaman 34-36.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Muhammad Hasan et al. (2021)., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten: Tahta Media Group, hlm.27
- Nahdi, D.S. (2018). "Eksperimen Model Problem Based Learning Dan Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 142–154
- Nur Farida (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Statisti. *Repository UINSALIUACID*.
- Nurhikmayati (2019) – Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal: Didactical Mathematics*. Volume: 1, No.: 2
- Nurrita, (2018) “Kata Kunci : *Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*,” Misykat 3 hlm.171–187.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Pengertian Populasi dan Sampel. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif* (hal.160). Universitas Muhammadiyah Surabaya.

- Purnomo, Catur Hadi. (2011). *Panduan Belajar Otodidak Microsoft PowerPoint*. Jakarta: Media Kita.
- Purwoto, A. (2003). *Model Pembelajaran Konvensional*. Dalam Tinjauan Pustaka. Halaman 67
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019) *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi. Indonesia
- Raka Rasana (dalam Suantini, 2013). "Model Pembelajaran Konvensional." Dalam *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 23-30.
- Rizqi Ilyasa Aghni (2018), Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).hlm.1-10.
- Sadiman, dkk (2011), *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Savery, J. R. (2006). Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Sutrisno, Zuliyawati, N., & Setyawati, R. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem-Based Learning dan Think Pair Share Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 1–9.
- Setyo Budiwanto, (2017) "Metode Statistika: Untuk Mengolah Data Keolahragaan," *Metode Statistika* (Malang: Universitas Negeri Malang, hlm.215
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijo, S. (2013). "Model Pembelajaran Konvensional dalam Pendidikan." Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, Hal. 15-22
- Sugino, C. (2021). Student perceptions of a synchronous online cooperative learning course in a japanese women's university during the COVID-19 pandemic. *Education Science*, 1–19.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (hlm. 111). Bandung: Alfabeta.

- Sujana. (2019). Pendidikan sebagai upaya membantu perkembangan individu. Kalam Cendekia: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, hlm.29.
- Supriyono, (2018) “*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*,” Pendidikan Dasar II hlm.43–48
- Tasya Nabillah and Agus Prasetyo Abadi (2019)., “*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*,” Sesiomedika 1c, no. 2.hlm. 659–663
- Tarigan, Z., Zulfikar, A., & Komariyah, L. (2019). Pengembangan Instrumen Tes dan Pengukuran Konsentrasi Berbasis Audio untuk Siswa Tunanetra di Bandung, Indonesia. Dalam Prosiding Konferensi Internasional ke-3 tentang Ilmu Olahraga, Kesehatan, dan Pendidikan Jasmani (ICSSHPE 2018). *Jurnal pendidikan* (hal. 41–46).
- Tyas, R. (2017). Problematika Pelaksanaan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 47-50
- Widada, H. R. (2010). *Cara Mudah Desain Presentasi dengan PowerPoint 2007*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Wulandari, dkk. (2023). Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran. dari *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*.
- Yulianto, A., Sisworo, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1396>