

**PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR) TERINTEGRASI
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN VISUALISASI SPASIAL SISWA
KELAS VI PADA MATERI BANGUN RUANG DI MIN 1 SIDOARJO**

SKRIPSI

MIRA DEVI SANTIKA
06040722101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mira Devi Santika
NIM : 06040722101
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi tersebut benar-benar hasil karya dari pemikiran saya sendiri, bukan berasal dari pengambilan tulisan orang lain dengan pengakuan.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain, maka saya menerima segala konsekuensi yang diberikan.

Surabaya, 5 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Mira Devi Santika
NIM. 06040722101

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Mira Devi Santika

NIM : 06040722101

Judul : **Pengaruh Media *Augmented Reality* Terintegrasi *Canva*
terhadap Kemampuan Visualisasi Spasial Kelas VI pada
Materi Bangun Ruang di MIN 1 Sidoarjo.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I

Surabaya, 15 Desember 2025
Pembimbing II



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197307222005011005

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Mira Devi Santika ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 24 Desember 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP. 198308212014011009

Penguji II

M. Bahri Mushhofa, M.Pd.I., M.Pd

NIP. 197307222005011005

Penguji III

Dr. Sutini, M.Si

NIP. 197701032009122001

Penguji IV

Dr. Maunah Setyawati, M.Si

NIP. 197411042008012008

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mira Devi Santika
NIM : 06040722101
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
E-mail address : meyradevi13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY TERINTEGRASI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN VISUALISASI SPASIAL SISWA KELAS VI PADA MATERI BANGUN
RUANG DI MIN I SIDOARJO**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2026

Penulis

(Mira Devi Santika)

ABSTRAK

Mira Devi Santika, 2025. Pengaruh Media *Augmented Reality* Terintegrasi *Canva* terhadap Kemampuan Visualisasi Spasial Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang di MIN 1 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.** Pembimbing II: **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.**

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Canva*, Visualisasi Spasial, Bangun Ruang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan visualisasi spasial siswa kelas VI dalam memahami materi bangun ruang yang bersifat abstrak, serta masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif di MIN 1 Sidoarjo. Media pembelajaran konvensional yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar visual yang optimal bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep bangun ruang secara lebih konkret dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media *Augmented Reality* yang terintegrasi dengan *Canva*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan membuktikan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *Augmented Reality* terintegrasi *Canva* terhadap kemampuan visualisasi spasial siswa kelas VI pada materi bangun ruang di MIN 1 Sidoarjo.

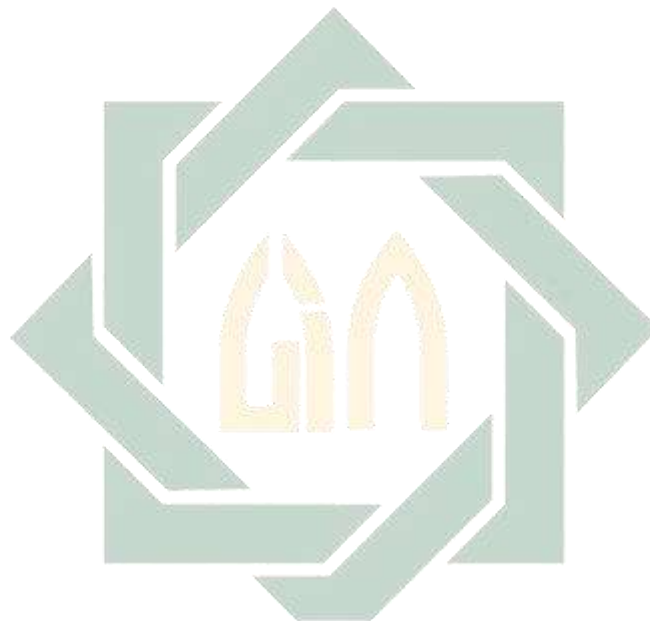
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *posttest only control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 57 siswa kelas VI, yang terbagi menjadi 28 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes kemampuan visualisasi spasial. Analisis data dilakukan melalui uji homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan visualisasi spasial siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (*One-Tailed*) sebesar $0,01 < 0,05$, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* terintegrasi *Canva* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan visualisasi spasial siswa kelas VI pada materi bangun ruang di MIN 1 Sidoarjo, artinya rata-rata tes kemampuan visualisasi spasial siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata tes kemampuan visualisasi spasial siswa pada kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR RUMUS	xvii
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Augmented Reality</i>	23
3. <i>Canva</i>	39
4. <i>Intergrasi Canva dan Assemblr EDU Sebagai Media AR</i>	44
5. <i>Visualisasi Spasial</i>	46
6. <i>Bangun Ruang</i>	51
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Berpikir.....	60
D. Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODE PENELITIAN	62
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	64
C. Populasi dan Sampel.....	64
D. Variabel Penelitian.....	66
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
F. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Hasil Penelitian	82

B. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP	96
A. Simpulan	96
B. Implikasi	96
C. Keterbatasan Penelitian	97
D. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	105
RIWAYAT HIDUP	106
LAMPIRAN.....	107



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Visualisasi Spasial	50
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	58
Tabel 3. 1 Posttest Only Control Group Desain.....	63
Tabel 3. 2 Distribusi Populasi Penelitian	65
Tabel 3. 3 Distribusi Sampel Penelitian	65
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Visualisasi Spasial	68
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	72
Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas	73
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	74
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	83
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelas Kontrol	83
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	86
Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent T-Test.....	89



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

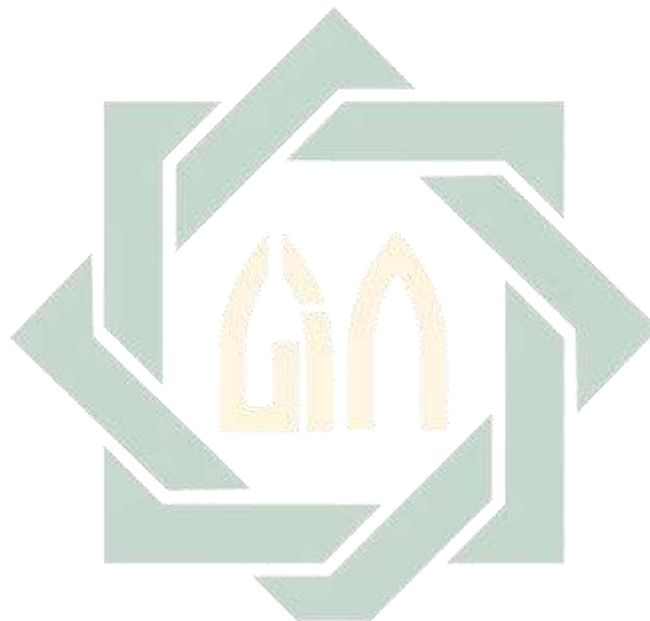
Gambar 2. 1 Fitur Peraga 3D	30
Gambar 2. 2 Fitur Elemen Objek 3D	31
Gambar 2. 3 Fitur Upload Tools 2D/Gambar	32
Gambar 2. 4 Fitur Kustom Teks.....	32
Gambar 2. 5 Fitur Audio Tool	33
Gambar 2. 6 Template Canva.....	41
Gambar 2. 7 Elemen Canva	41
Gambar 2. 8 Kustom Teks Canva	42
Gambar 2. 9 Bangun Ruang Kubus.....	53
Gambar 2. 10 Bangun Ruang Balok	53



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Product Moment Pearson.....	71
Rumus 3. 2 Cronbach's Alpha	73
Rumus 3. 3 Rata-Rata Hitung (Mean).....	76
Rumus 3. 4 Standar Deviasi	77
Rumus 3. 5 Independent Sample T-Test.....	80



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Kerangka Berpikir.....	60
Diagram 4. 1 Hasil Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	109
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	119
Lampiran 3 Bahan Ajar	129
Lampiran 4 Media Ajar	131
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Visualisasi Spasial	133
Lampiran 6 Tes Kemampuan Visualisasi Spasial	134
Lampiran 7 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen	139
Lampiran 8 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol	140
Lampiran 9 Titik Presentase Distribusi R tabel ($df = 1-30$)	141
Lampiran 10 Output Uji Validitas Product Moment Pearson	142
Lampiran 11 Output Uji Reliabilitas dan Uji Statistik Deskriptif	143
Lampiran 12 Output Uji Normalitas, Homogenitas, dan Independent T Test	144
Lampiran 13 Titik Presentase Distribusi T tabel	145
Lampiran 14 Persuratan	146
Lampiran 15 Dokumentasi	149


 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, Nabila, Wisheila Ayunisa Maula, and Angga Hadiapurwa. "Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 38, no. 1 (2021): 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Hardjito. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, 2014.
- Astuti, Nia, and Wirdatul Isnani. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Pada Guru Sma Negeri 2 Dewantara." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 5, no. 2 (2021): 445–57. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>.
- Aulia Annisa, Herman. "Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Siswa SMKN 3 Barru Aulia Annisa." *Jurnal Lepa-Lepa Open* 4, no. 4 (2024): 609–11. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/index>.
- Baskoro, Fajar, Arya Yudhi Wijaya, and M Zainul Asrori. *Pembuatan Konten Digital Untuk Remaja*, 2023. www.freepik.com.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2015.
- Esti Nur Qorimah, Utama. "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–60.
- Fadilah, Ninik Uswatun. "Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran," no. December (2021): 1–7.
- Faried, Muhammad Yussac, and Nasharuddin Mas. "Perspektif Calon Guru Mengenai Tantangan Pembelajaran Matematika Di Era Digital" 3, no. 6 (2024): 2085–2106.
- Fauzi, Nur Akhmad, and Hengkang Bara Saputro. "Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar." *Mandalika Mathematics and Educations Journal* 7, no. 2 (2025): 730–45. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9251>.
- Fauziyah, Lutfi Siva, Sugiman Sugiman, and Detalia Noriza Munahefi. "Transformasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa Dan Pemahaman Konseptual." *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7 (2024): 936–43. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3050>.

- Gafur, Abdul. "Buku Instructional Media and Technologies for Learning," no. 3 (1996): 16.
- Geary, David C. "Spatial Ability as a Distinct Domain of Human Cognition: An Evolutionary Perspective." *Intelligence* 90, no. October 2021 (2022): 101616. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2021.101616>.
- Hakim, Muhammad Lutfil. "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Matematika." *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, no. April (2016): 3. <https://doi.org/10.31219/osf.io/b3a8s>.
- Halimah, Nurul, and Ahyuni. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berpikir Spasial Siswa Materi Karakteristik Lapisan-Lapisan Bumi Di Sma N 1 Talamau" 02 (2025): 260–73.
- Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa'adah, and Titis Ardyasti. "Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 1, no. 1 (2023): 126–42. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>.
- Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, Bety CF. "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 7. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>.
- Khaira, A U, N Hermita, and J A Alim. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Assemblr EDU Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD." *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 01 (2025): 144–55.
- Kurniawan, Destu, Dwi Yulianti, and RIswandi Riswandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2372–82. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1119>.
- Lutfi, Muh. Khaedir, and Fitri Anisa Kusumastuti. "Integrasi Augmented Reality Berbantuan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 1176–84. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91853>.
- Monalisa, Lioni Anka, Susanto Susanto, Saddam Hussien, and Ifka Nurafni Hibatullah. "Profil Kemampuan Spasial Siswa Koleris." *J-PiMat: Jurnal*

- Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2024): 1201–10. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v6i1.3450>.
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Mustaqim, Ilmawan. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–84. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.
- Novita Harahap, Yenni, Dian Fatma Diva, Juli Andriyani, Melani Prasiska, Talitha Eriliyah Wardhana Lumban Tobing, Sakdiah Aini Rangkuti, and Abdul Razaky Irani. “Studi Literatur Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Vektor.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 6277–83. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3750>.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kauniyah, Reza Wanda Anggraeni, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurhaolida, Nurhaolida, Laila Hayati, Nourma Pramestie Wulandari, and Syahrul Azmi. “Analisis Tingkat Berpikir Siswa Berdasarkan Teori Van Hiele Materi Segi Empat Dan Segitiga Ditinjau Dari Gaya Kognitif.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 4, no. 1 (2022): 34–45. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v4i1.23024>.
- Oktaviana, Rasta, and Ilmiyati Rahmy Jasril. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.” *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika* 11, no. 2 (2023): 178–86. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122037/107952>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*, 2022.
- Prihadi, Singgih. “Media Pembelajaran Sebagai Produk Teknologi Pendidikan,” 2007, 1–19.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Alfabeta, CV, 2013.
- PUSMENDIK. “Perilisan Hasil Pisa 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi.” *Pusmendik.Kemdikbud.Go.Id*, 2024.

- Rabi'ah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assembler Edu." *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh* 6, no. 1 (2023): 384–99.
- Riyana, Rudi Susilana & Cepi. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*, 2009.
- Sudirman, S, and Fiki Alghadari. "Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Spasial Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah?: Suatu Tinjauan Literatur." *Journal of Instructional Mathematics* 1, no. 2 (2020): 60–72. <https://doi.org/10.37640/jim.v1i2.370>.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2020.
- Sulistiyanto, Wakti. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kraton Yogyakarta." *Ekp*, 2013.
- Suncaka, Eko. "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 03 (2023): 36–49. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.
- Syawaludin, Pagarra H &. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*. Makassar, 2022.
- Teni Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 2 (2018): 172.
- Wardana, Iwan Kusuma. "Analisis Kemampuan Visualisasi Spasial Matematis Siswa Smp Berbantuan Aplikasi Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 5, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.
- Yudha, Sri Indah Dwirahmasari, and Abd - Qohar. "Pengembangan Media Tiga Dimensi (3D) Bangun Ruang Pada Materi Dimensi Tiga." *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 9, no. 1 (2024): 49. <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i1.13169>.
- Yusron, Aom, Ai Hayati Rahayu, and Ria Kurniasari. "Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Materi Bangun Ruang." *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia* 3, no. 2 (2023): 79–85. <https://doi.org/10.53494/jpvr.v3i2.273>.
- Zainal, Zaid. *Peringkat Berpikir Geometri Siswa Berdasarkan Teori Van Hiele: Suatu Disain Video Pembelajaran Geometri. Proceedings of the National Academy of Sciences*. Vol. 3, 2020.

Zulfikar, Rizka, Fifian Permata Sari, Anggi Fatmayati, and Kartika Wandini.
Teori, Metode Dan Praktik Penelitian Kuantitatif. Jurnal Ilmu Pendidikan.
Vol. 7, 2020.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A