

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Aqua Kusuma Wardhani, H. (2023). PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) BERBANTUAN ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP IT ROBBANI SINTANG. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Agustina, I., Sudirman, S., Lubis, R., Siregar, E., & Putra, S. (2024). The Development of Augmented Reality As English Learning Media in Junior High School. *KnE Engineering*. <https://doi.org/10.18502/keg.v6i1.15407>
- Alfiansyah, Mertayasa, I. N. E., & Pascima, I. B. N. (2024). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY PENGENALAN TANAMAN LANGKA ENDEMIK INDONESIA BAGIAN BARAT*. 13(1).
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. In *Computers* (Vol. 11, Issue 2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3). <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Carrión-Robles, F., Espinoza-Celi, V., & Vargas-Saritama, A. (2023). The Use of Augmented Reality through Assemblr Edu to Inspire Writing in an Ecuadorian EFL Distance Program. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(5). <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i5.38049>
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in education. Myth or reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3). <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>

- Erprimana, R., & Fauzan, M. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Laboratorium Kimia Menggunakan Algoritma Sift. *IJCCS*, *17*(1), 1–5.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *6*(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Frick, T. W. (2020). Education Systems and Technology in 1990, 2020, and Beyond. *TechTrends*, *64*(5). <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00527-y>
- Guna, I. M. D., Agung, A. A. G., & Pudjawan, K. (2019). GAME EDUCATION MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 PAKET AGUNG. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *7*(2), 14–23.
- Hamdani, F., Yuliadi, Y., Ikram, F. D., Putra, J. A., & Rodianto, R. (2023). PERANCANGAN PROTOTYPE MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG WAKAF UNTUK USIA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 233–241. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.3168>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING.*
- Hussein, H. A., Ali, M. H., Al-Hashimi, M., Majeed, N. T., Hameed, Q. A., & Ismael, R. D. (2023). The Effect of Web Augmented Reality on Primary Pupils' Achievement in English. *Applied System Innovation*, *6*(1). <https://doi.org/10.3390/asi6010018>
- Kalimullina, O., Tarman, B., & Stepanova, I. (2021). Hasan Aydin Education in the Context of Digitalization and Culture. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, *8*(1), 226–238. <https://doi.org/10.2307/48710281>

- Kurnia Pradana, D., & Indriati Wardani, T. (2022). *RANCANG BANGUN MEDIA PENGENALAN ALAT LABORATORUM KIMIA BERBASIS MOBILE AUGMENTED REALITY* (Vol. 3, Issue 2).
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 8(2). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.3637>
- Mataram, I. G. N. (2017). *Model-model Pembelajaran (SMART, SUAP, SEEK, HATI, SAVE, WAVE)* (1st ed.). Pustaka Bali Post.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Murthihapsari, M., Parafia, A., & Pare Rombe, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Predict Observe Explain (POE) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Dasar Siswa. *Jurnal Zarah*, 10(1), 47–52. <https://doi.org/10.31629/zarah.v10i1.4253>
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nilamsari, D. P., & Dewi, I. P. (2023). Rancang Bangun Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.121759>
- Padang, F. A. L., Ramlawati, Yunus, S. R., & Samputri, S. (2021). Penerapan Media Assemblr Edu berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan Makhhluk Hidup). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II, 1*, 124–135.
- Qiao, X., Ren, P., Dustdar, S., Liu, L., Ma, H., & Chen, J. (2019). Web AR: A Promising Future for Mobile Augmented Reality-State of the Art, Challenges,

and Insights. *Proceedings of the IEEE*, 107(4).
<https://doi.org/10.1109/JPROC.2019.2895105>

Rahma Sari, A., Okra, R., Antoni Musril, H., & Derta, S. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN ASSEMBLR EDU DI SMA NEGERI 1 BUKITTINGGI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2).
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7247>

Rizky Muhammad; Irma Kartika Wairooy, S.Kom., M. T. (2019). UML Diagram : Activity Diagram. In *Https://Socs.Binus.Ac.Id/* (p. 1).
<https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>

Sadikin, A., Mary, T., & Anggraini Samudra, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 KOTO BARU. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5).
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7672>

Setyaningrum, W. J., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 97–108.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1309>

Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208.
<https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>

Sudarsana, K. N., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn*. 8(2), 150–158.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sutopo, A. H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Metaverse*. TOPAZART.

- Syarifudin Abdullah, D., Nur Hadi, R., & Suryandari, M. (2024). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–101. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Ummi, A., Sukma Dewi, A., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>
- Utomo, S., Budiarto, S., Iswanto, I., Ibnu Abdillah, S., & Ilhamdi, W. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(4). <https://doi.org/10.47065/bit.v4i4.957>
- Wibowo, M. C. (2022). *Pemodelan dengan Blender 3D* (Vol. 1). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

