

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. 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), 7-13.
- Angkowo, R. & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. 2018. Implementasi multimedia interaktif pada PAUD Nurul Hikmah sebagai media pembelajaran. *Jurnal IDEALIS*, 1(5), 393-400.
- Armeinty, F. L. P., Ramlawati., Yunus, S. R. & Samputri, D. 2021. Penerapan media Assemblr Edu berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 3 Makassar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II* (pp. 124-135).
- Arsyad, A. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2019. *Media pembelajaran* (Revised ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. P., & Wulandari, R. 2022. Pengenalan sistem pencernaan manusia melalui media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 88–95.
- Assemblr. 2023. *Assemblr-Visualize ideas in 3D and AR*. Retrieved from <https://id.edu.assemblrworld.com/how-itworks>.
- Atmajaya, D. 2017. Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmiah ILKOM*, 9(2), 227-232.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD*, 1(2), 90–105.
- Batubara, H. H. 2020. *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Berlian, L., Arfan, F. M., Azzahra, S., Eryulianti, D., & Anggraeni, T. D. 2024. Implementasi Assemblr Edu untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IX pada materi listrik statis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 381-387.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Dinatha, N. M., & Laksana, D. N. L. 2017. Kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2), 214-223.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2020. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fiskia, F. R., & Haris, A. 2024. Pengaruh penggunaan media pembelajaran augmented reality (AR) Assemblr Edu terhadap minat belajar IPA peserta didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1012-1019.

- Firmadani, F. 2020. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, H. 2017. Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-149.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. 2021. *Media pembelajaran*.
- Haqiqi, A. K. 2018. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar IPA Siswa SMP Kota Semarang. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 6(1), 37-43.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. 2016. Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 87-93.
- Husamah., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Isma, C. N., & Isma, N. R. 2022. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat baca siswa kelas 4 di MIN 13 Nagam Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932-7940.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. 2021. Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.
- Khairani M. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. 2023. Pengaruh penggunaan media augmented reality Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209-216.
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. 2020. Pengaruh implementasi pembelajaran saintifik berbasis keterampilan belajar dan berinovasi 4C terhadap hasil belajar IPA dengan kovariabel sikap ilmiah pada peserta didik kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1-5.
- OECD. 2023. *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Padang, F. A. L., 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*, 38-46.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahman, S. 2022. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Tenri, A. 2020. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rissa, P. P. I. D., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. 2022. Efektivitas penerapan media pembelajaran digital Assemblr Edu pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98-109.
- Robi'ah, S. M. N. 2024. *Pengembangan media pembelajaran menggunakan augmented reality berbantuan Assemblr Edu materi bangun ruang kelas V MI Bustanul Mu'min* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Ryza, P. 2017. Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan Teknologi AR.
- Salmanura, F., & Hendri, N. 2024. Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada mata pelajaran IPAS kelas VIII SMP. *Al-DYAS*, 3(1), 364-376.
- Sampoerna University. 2022. Pengertian augmented reality, cara kerja, jenis, dan contohnya. Retrieved from <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-augmented-reality/>.
- Sandifer, C., Nugroho, Y., & Putri, R. 2021. Tantangan pembelajaran IPA di SMP: Kajian terhadap sifat abstrak materi dan keterbatasan alat peraga. *Jurnal Pendidikan Sains Terapan*, 6(3), 87–95.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, W. 2018. *Media pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Supriyanto, A. 2021. *Media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan IPA di SMP*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 45-55.
- Sulthon. 2016. Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI. *Jurnal Elementary*. Vol 4(1).
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 63-75.
- Tambunan, I. R., & Purba, S. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik kelas X di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24-34.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Uno, H. B. 2011. *Model pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wardani, S. 2015. *Pemanfaatan teknologi augmented reality (AR) untuk pengenalan aksara jawa pada anak*. Universitas PGRI Yogyakarta.

- Wilantika, C. F. 2017. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan dan perilaku remaja. *Jurnal Obstetika Scientia*, 3(2).
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wonorahardjo, S. 2010. *Dasar-dasar sains*. Jakarta: Indeks.
- Yulianti, K., & Fauzi, A. 2021. Hakikat pembelajaran IPA dalam pengembangan kemampuan berpikir ilmiah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 134–141.
- Zainuddin, A., & Hakim, L. 2022. Implementasi Media Interaktif untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 75-84.

