

DAFTAR RUJUKAN

- 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), 7–13. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Aisyah, N., & Sudrajat. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran oleh Guru IPS SMP di Kota Yogyakarta. *JIPSINDO*, 6(2), 146-163.
- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29. <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19>
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE : Jurnal of Mandala Education*, 7(2), 567–576. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849/2863>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Karakteristik Media Pembelajaran*. PT Raja Garfindo Persada.
- Arsyad, A., & Fauziah, N. (2021). Media interaktif berbasis augmented reality dalam pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–123.
- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The use of marker-based augmented reality in space measurement. *Procedia Manufacturing*, 42, 337–343. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.02.081>
- Erfan, M., & Widodo, A. (2021). Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar pada Materi Fluida Statis dengan Game Androdi. *Collase : Creative of Learning Studentd Elementary*, 4(5), 726–734. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/8647>
- Fadhilah, A., Hartono, H., & Slamet, A. (2021). Pengembangan Website PISA (Programme for International Studentss Assesment) pada Literasi Sains untuk Guru IPA. *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1). <https://conference.unsri.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/2394>
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2492–2500.

- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Boston, MA: Pearson. Global Edition.
- Handayani, S., Pramudita, H., & Lestari, R. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Hasbullah. (2020). Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis. *Tarbiyah Islamiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1). <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/3770>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 13(1), 104–116.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Laili, A. M., & Nurmawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Lentera (Lentera Sains) : Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 75–83. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i2.555>
- Lestari, N. P., Nugraha, D., & Wahyuni, F. (2022). Pemanfaatan media augmented reality dalam menjelaskan proses ilmiah secara visual dan runut. *EduTech: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(3), 88–97.
- Lino Padang, F. A., 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*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Lubis, A. R. R. (2021). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital. *AFoSJ-LAS*, 1(4), 170–183. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Press. https://digilib.insida.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2275
- Murnilasari, Y., Ariri, O., Oktaviani, R., & Fitriani, Q. (2021). Efektivitas Pengembangan Metode Eksperimen berbasis Laboratorium Virtual PhET

- dalam Pembelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik pada Masa Pandemi. Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI, 1, 428–445. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semmai/article/view/425>
- Ningsih, R., Utami, A., & Setiawan, B. (2024). Pembelajaran berbasis AR untuk mendukung diferensiasi gaya belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 20–29.
- Nuraini, S., & Latifah, R. (2023). Pengaruh media visual interaktif terhadap kepercayaan diri dan kecemasan belajar siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 18(2), 76–84.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. OECD (Organisation for Economic Co-Operation and Development) Publication, 1–9. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Prasetyo, A., & Nugroho, H. (2022). Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(2), 134–142.
- Primadona, I., Zakir, S., Efriyanti, L., & Jasmienti. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, 5(3), 1–23.
- Pujilestari, M., H, B. E., & K, G. E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Fotosintesis Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cedekiawan Nusantara*, 1(5), 1–5.
- Putri, A. R., & Wibowo, T. (2023). Media AR sebagai alat bantu pembelajaran IPAS: Studi kasus pada konsep sistem pernapasan dan daur air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 11(4), 214–226.
- Rahmawati, L., & Nurhadi, E. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 13(1), 41–50.
- Rahmayani, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA pada Konsep Gerak Parabola. *Skripsi*, 4. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51240>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sugiyanto, B., Hidayati, S., & Ramadhan, M. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran aktif dan partisipatif di tingkat SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 101–109.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. In Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Bandung:Alfabeta.
- Surani, D., & Frictarani, 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. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Syamiluddin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Materi Model Atom. In *Universtias Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta: Vol. VIII (Issue I)*.
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2020). *Pengantar Statistika (Edisi Ketiga) : Cara Mudah Memahami Statistika*. Hukum Perumahan (pp. 1–482).
- Wahyu Kurniawati, Sungkari, F. M., Utami, A. F., Adini, A. R., Puspitasari, L., Nurbiyanti, A., Pramudiyanti, H., Widiastuti, I., Iswahyuni, Besdaningrum, D. S., Praptiwi, N., Santi, E. V., Kholifah, E., & Marsanti, Y. (2023). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. In A. F. Utami (Ed.), IB Press.
- Wahyuningsih, E., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA Kelas vi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar dalam Materi Solar System. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2550–2560.
- Wardani, K. K., Alwiyanti, N. A., & Widodo, T. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Memvisualisasi Perubahan Wujud Benda bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 7(1), 132–139. <http://e-journal.stmklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>
- Warde, W. F. (1960). John Dewey's Theories of Education. *International Socialist Review*, 21(1). <https://www.marxists.org/archive/novack/works/1960/x03.htm>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, F., & Hidayat, T. (2023). Pemanfaatan teknologi AR dalam memperluas kosakata ilmiah siswa SD. *Jurnal Sains dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 63–70.
- Zaid, M., Razak, F., & Alam, A. A. F. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.2.2022.316>.