

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Didik, Junaedi dkk. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adhitama, C., & Supriyanto, D. 2023. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 30-40
- Adiwiguna, P. S., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berorientasi Stem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Kelas V Sd di Gugus I Gusti Ketut Pudja. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 94-103.
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Tekno*, 29(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- Ali, D. F., Johari, N., & Ahmad, A. R. (2023). The effect of augmented reality mobile learning in microeconomic course. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 859–866. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.24943>
- Alfitriani, Nabila, dkk (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi, 38(1).
- Anggreanin, Chesty., Satrio Ardie (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126-5135.
- Antti Ajanki, et.al. 2011. "An augmented reality interface to contextual information". *Virtual Reality*. Vol.15 p161-173.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran Edisi Revisi, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Atris Yuliarti Mulyani. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100

- 105.<https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>
- B. Setyawan, "Augmented Reality Dalam," Kwangsan, J. Teknol. Pendidik., Vol. 07, No. 01, Pp. 78–90, 2019.
- Bestari, A. D., & Wiwaha, G. (2021). The Advantages of Using Augmented Reality (AR) Technology in Midwifery Education: A Literature Review. 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020), 651–654.
- Daddy, Cecep. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media.
- Fathin Muslimah, N., Sumarti, S., Mursiti, S., & Kasmui, D. (2022). Desain Booklet Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. Jipk, 16(1), 9–16. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson.
- Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). PENGARUH APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS SMAN 8 SURABAYA Dwi Pugi Febriningrum Sri Mastuti Purwaningsih Abstrak. E-Journal Pendidikan Sejarah, 13(1), 1–10.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Pearson.
- Ginting, Mustiranda., Tambunan, Husna Parluhutan. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hail belajar Peserta didik Kelas IV SDN

- 065015 Medan. *Indonesian Journal Of Mathematics and Natural Science*. 2(03), 132-139.
- Hikmah, S., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Ikhwandari, Lely Afni, dkk (2019) Penigkatan Mtivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta denagn Model NHT. 3 (4), 2101-2112.
- Ilafi, M. M. (2022). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas Vii Smp / Mts Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas Vii Smp / Mts. <https://magestic.unej.ac.id/>
- Imam, Ramen, Sukarman dkk.(2020).Pengantar Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis.
- 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*, 20(3), 596–606.
- Kurniawan, Muhammad Kharis, Dkk. (2017). Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis Tugas royek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas VII B SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2016/2017. *Bioedukasi*. 10(1), 33-42.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232.

<https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>

- Lino Padang, F. A. L., Ramlawati, R., 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 Makhluk Hidup). Seminar Nasional Pendidikan IPA, 1(1), 124–135.
- Ma, K E N Zabiyy, ‘Usability And User Experience Analysis Of Assemblr Edu As An Augmented Reality Based Mobile Learning Application Using Qualitative And Quantitative Approach For 3d Printing Modules’ (Universitas Gadjah Mada. 2022.
- Mahartika, I., Iwan, I., Sutrisno, S., Dwinanto, A., Yulia, N. M., Andryanto, A., Mustika, N., Mas’ud, H., Sudirman, S., Chamidah, D., & others. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Yayasan Kita Menulis.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma’shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/almutharahah.v18i2.303>
- Masri., Surani, Dewi., Fricticarani, Ade. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*. 4(3), 209-216.
- Masrul, Mustopa, Rahmi, dkk (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Muktiani, N. R., Soegiyanto, Siswantoyo, Rahayu, S., & Hermawan, H. A. (2022). Augmented reality mobile app-based multimedia learning of Pencak Silat to enhance the junior high school students’ learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 553–568. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.49217>

- Najib, Muhammad. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis Augment Reality (AR) IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Daya Retensi Peserta didik MI/SD. (Disestasi Magister,UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2024).
- Nina, Qurota A'yun dkk (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(11).
- Nurhuda, Wahid Ahmad., Hasanah, Daimul. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Materi Fotosintesis. *JurnalIlmiah Pendidikan Dasar*. 9(1).
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (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. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Putri Anugraini, A. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>
- Reeves, T. C. (2006). Design Research from a Technology Perspective. In J. van den Akker et al. (Eds.), *Educational Design Research*. Routledge.
- Rizky, Muhammad., Dkk. (2023). The Influence Of Learning Media Using the *Assemblr Edu* Aplication on Student Learning Interest ini Class V ScienceSubjects at SD Palembang. *Journal Of Social Science Research*. 3(2), 9552-9562.

- Rosyidah, L. I., Khatijah, A., & others. (2023). Learning English With Assembl Edu-based Augmented Reality: Does The Learning Media Matter? *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2).
- Rusman, dkk. 2022. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Pendidik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saraswati, I. D. A. I., Putra, I. M. A. W., & Gunawan, I. M. A. O. (2023). Pengembangan Media Edukasi Pengenalan Profesi bagi PAUD Melalui Augmented Reality Menggunakan Assemblr. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 348–357.
- Sari, Salsabila., Dkk. (2024). Perancangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Menggunakan *Assemblr Edu* Kelas VIII di SMP N 1 Sungai Pua. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*. 18(18), 56-70.
- Sarnoto, Ahmad, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, Windy Sari, And Ika Ika, ‘Analisis Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar’, *Journal On Education*, 6. 2023, 82–92.
- Setyawan, B. (2019). Augmented Reality Dalam. Kwangsan, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Subhan, Zarvin Ridho., Dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Assemblr Edu* Terhadap Pemahaman Peserta didik Pada Materi Siklus Air. *Journal On Education*. 6(1).
- Sugiarto, Akhmad. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Dasar. *Jurnal Guru Inovatif*.
- Su-Yeon Park, C., Kim, H., & Lee, S. (2021). Ethical for Thinking Critical Toward Do Less Teaching, Do More Coaching: Applications of Artificial Intelligence. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 6(2), 97–100. <https://dergipark.org.tr/en/pub/joltida>.

- Triana, V., & Hariyastuti, A. (2024). The effect of using the assemblr edu application as a media for learning subjects In Science On Students' Interests And Learning Outcomes (Case Study: Bedug State Primary School 01). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 280–288.
- Vari, Y., & Bramastia, B. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran Ipa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 132. <https://doi.org/10.20961/inkui.v10i2.57256>
- Yunida, Maharani, 'Pengaruh Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar'. 2023.

