

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. A., Muhiddin, N., Said, M., & Rante, P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar. In *Amaliyah Ahmad* (Vol. 6, Issue 2). Mei-Agustus.
- Angelia Damanik, S., & Silaban, R. (2024). Pengembangan Media Mobile Augmented Reality (AR) untuk Siswa Kelas XII SMA pada Materi Senyawa Turunan Alkana. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2020). *Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama*. 11.
- Ariana, D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 34. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31381>
- Arianto, I. W., Hidayati, A., Pratama, A., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Nahdlatul, U., & Kalimantan Barat, U. (2023). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia. In *JUWARA Jurnal Wawasan dan Aksara* (Vol. 3).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azis, A. G., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas VI SD/Sederajat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3). <https://doi.org/10.46306/lb.v1i3>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2, 212–219.
- Dian, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Kedudukan Matahari, Bumi, dan Bulan Mata Pelajaran IPA di Kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada*.
- Fajri, M., Nasrullah, A., & Octaviani, I. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality untuk Materi Substansi Genetika pada Siswa SMA Berbasis Model ADDIE* (Vol. 11, Issue MEI).

- Fithriyah, D. N. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *METODOLOGI RESEARCH AND DEVELOPMENT (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*.
<https://www.researchgate.net/publication/381290945>
- Kartini, K. S. (2024). Pengembangan Augmented Reality pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Molekul Kimia. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 341–347.
<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4089>
- Pradnyana, I. K. A., Agustini, K., & Santyasa, W. (2025). Web Blended Learning: Inovasi Model Pembelajaran Digital Menuju Efektivitas Belajar Online. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2).
- Mahartika, I., Iwan, Sutrisno, Dwinanto, A., Yulia, N. M., Andryanto, Mustika, N., Mas'ud, H., Sudirman, Chamidah, D., Sinarmata, J., & Afrianis, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*.
- Mutmainna, St. N., Nurjannah, & Islamiah, N. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1).
<https://ejurnal.faaslibsmmedia.com/index.php/interaksi>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5.
- Pratama, T., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Hewan Reptil Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 73–76.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Primadona, I., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. In *Education Achievment: Journal of Science and Research* (Vol. 5). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>
- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Qumilaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2020). *Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Pembelajaran Sistem Eksresi Manusia*.

- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP*. 05(03), 2733–2745.
- Sahil, J., Hasan, S., Haerullah, A., Saibi Pendidikan Biologi, N., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Khairun Jl Bandara Babullah Kel Akehuda Kota Ternate Utara, U. (2022). Penerapan Pembelajaran Abad 21 Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri Kota Ternate. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7(1).
- 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*, 5, 348–357.
- Sari, L. P. D. U. C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning* (Vol. 8).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*.
- Supadmi, & Wijaya, A. B. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/376720714>
- Suryanti, E., Jamaluddin, J., & Merta, I. W. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Model Reading Quistioning and Aswering (RQA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Peserta Didik Kelas X di SMAN 1 Madapangga Kabupaten Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.666>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. www.bening-mediapublishing.com
- Syazili, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *Media Online*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>
- Utomo, S., Budiarto, S., Ibnu, S., & Ilhamdi, W. (2023). *Bulletin of Information Technology (BIT) Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP*. 4(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- 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.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

- Zakiah, H. S., & Utami, W. S. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Aplikasi Sistem Rangka Manusia Untuk Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality. *Media Online*, 4(3), 1323–1331. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1438>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Dharma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.

