DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Rosjanuardi, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan Assemblr Edu pada materi bangun ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2845-2856.

Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran.* Surabaya: Insan Cendikia.

Arifta Yuhda Prawira. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Matematika*, 1-9.

Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning.* Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.

Bird, Jhon. (2002). *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi Praktis.* Jakarta: Erlangga.

Chairudin, Muhamad, dkk. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu sebgai Media Pembelajarn Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal, 4(2).*1312-1318.

Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran* . Bandung: PT. Sarana Tutoria Nurani Sejahtera.

Drijvers, P. (2019). Embodied teknologi dalam pendidikan matematika: Bagaimana Augmented Reality mengubah cara belajar geometri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 15-28.

Enang Rusnandi, Harun Sujadi, Eva Fibriyany Noer Fauzyah. (2021). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 24-31.

Fathurohman, I., & Khasanah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran geometri tiga dimensi berbasis Augmented Reality. *Jurnal Elemen*, 9(1), 112-125.

Fitha Armeinty Lino., Ramlawati., Sitti Rahma Yunus. (2022). Media Assemblr EduBerbasis Augmented RealityUntuk Meningkatkan Hasil BelajarMateri Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1),38-46.

Hidayat, R., & Purwanto, S. (2022). Analisis pemahaman konsep siswa SMP kelas IX pada materi luas permukaan tabung, kerucut, dan bola. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 512-524.

Giraldi, G., Silva, R. L. S., Rodrigues, P. S., Júnior, J. M. P., & Cunha, G. (2005). Augmented reality for Engineering Applications: Dynamic Fusion of DataSets and Real World. *ISEMC International Symposium on Electromagnetic Compatibility.*

Kemp, J.E. and Dayton, D.K. (1985). *lanning and Producing Instructional Media (Fifth Edition).* New York: Harper & Row, Publishers.

Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media.* Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

Kishino , P. M. and F. (2017). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Informatika*.

Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Lestari, S. D., & Fitriani, N. (2024). Efektivitas penggunaan Assemblr Edu dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa SMP pada materi bangun ruang sisi lengkung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 12(2), 201-215.

Lyu, M. R. (2011). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad.*

Mardiyono, Sugeng. 2005. "*Inovasi Pembelajaran Matematika Dan Sistem Evaluasinya Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi." In Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional: Universitas Negeri Yogyakarta.

Mudhofir. (1993). *Teknologi Instruksional.* Bandung: Remaja Rosda.

Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.

Nurfadilah, A., & Hobri, H. (2021). Analisis kesulitan siswa kelas IX dalam menyelesaikan masalah luas permukaan dan volume bangun ruang sisi lengkung. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 143-152.

Pramono, A., & Setiawan, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan Assemblr Edu untuk melatih kemampuan visual-spasial siswa. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 45-54.

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 PKM*, 98 - 109.

Rahmat, & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK ll. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 48-53.

Rudi Brets . (2008). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemamfaatan dan Penilaian.* Bandung: Wacana Prima.

Ryza, P. (2017). Mengenal Assemblr,Platform Berkreasi dengan Teknologi AR.

Sadiman, Arif, dkk. (2012). *Media Pendidikan.* Jakarta: Rajawali.

Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Predana Media Group

Sari, M. P., & Haji, S. (2022). Desain bahan ajar berbasis pendekatan kontekstual pada materi bangun ruang sisi lengkung untuk siswa SMP kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 89-101.

Sari, W. N., & Amelia, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 4(5), 1215-1226.

Siswanah, Emy. 2013. "Penggunaan Media Animasi dlam Pembelajaran Trigonometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang,". *Jurnal Phenomenon, 3(2),* 5-17

Silva, R., Oliveira, J. C., & Giraldi, G. A. (2005). *Introduction to Augmented Reality.* Laboratory for Scientific Computation..

Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning.* Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.

Sohibun, & Ade, F. Y. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis irtual Class Berbantuan Google Drive. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu TarbiyahJurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129.

Soviawati, Evi. 2011. *Pendekatan Matematika realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar*. Juranal Universitas Pendidikan Indonesia Vol. 9 No. 2 halaman 79-85.

Sudjana, Nana. (2001). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugeng, Mardiyono. (2005). *novasi Pembelajaran Matematika Dan Sistem Evaluasinya Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Yogyakarta Departemen Pendidikan Nasiona: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiarto, Akhmad. (2022). *Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaraan Darah.* Jurnal Inovatif

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabet.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.

Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational design research*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).

Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis teknologi visualisasi untuk tingkat sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 14(1), 55-68.

Putri, R. I. I., & Zulkardi, Z. (2020). Desain media pembelajaran berbasis konteks pada materi bangun ruang sisi lengkung untuk mendukung kemampuan penalaran spasial siswa. *Jurnal Elemen*, 6(2), 234-248.

Tomi Listiawan, Antoni. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis augmented reality (AR) pada materi transformasi geometri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 43-52.

Yusmar, A., & Saputra, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality berbasis Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science*, 4(2), 145-155.

Zulkifli, Ahmad, dkk. 2022. “Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantukan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate”. *Jurnal Ilmiah Wadah Pendidikan,8(23*), 514-521.