

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., Nurkholimah, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mnggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*. 8(1):28.
- Arfani, Laili. 2018. "Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. 11(2): 86.
- Asari, A., dkk. 2021. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta:CV Istana Agency.
- Assemblr. (2025). *Assemblrvisualize ideas in 3D and AR*.
<https://id.edu.assemblrworld.com/how-itworks>
(Diakses pada tanggal 3 Maret 2025 Pukul 13.24 WIB)
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. 2024. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta.
- Chairudin, dkk. 2023. Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*. 4(2). 1313.
- Dewi, P. R. P. I, dkk. 2022. Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assmblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 106.
<https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Fikri, H., & Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasibuan, dkk. 2022. *Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hidayat, R., Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Kurniawan, M. H., Julianto. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR "Augmented Reality" Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *JPGSD*, 10(6), 1411-1413.

- Mardiana, Yamanto, S., Sulia, N. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 146.
- Mufit, F., Yeka, H., Muhammad, D. 2023. *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif Sebagai Media Pembelajaran Abad Ke-21*. Depok: Rajawali Pers.
- Mustaqim, I., Nanang, K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 37-38.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Padang, F. A. L., dkk. 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). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II*. 134
- Pagarra, H., Ahmad, S., Wawan, K., S. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pasande, J., Abdul, H., Pattaufi. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 30 Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1).
- Pebriantika, L., Wibawa, B., & Paristiowati, M. 2021. Adopsi Pembelajaran Seluler: Pengaruh dan Peluang Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Internasional Teknologi Seluler Interaktif (iJIM)*. 15(5):223.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v15i05.21067>
- Refdinal. 2022. *Teknologi Augmented Reality Dan Virtual Reality Dalam Media Pembelajaran*. Depok:Rajawali Pers.
- Ridho, A., Supandi, Noer, H, E. 2024. Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Assemblr Edu dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran di SMA Negeri 14 Semarang. *Jurnal pendidikan Tambusai*, 8(2),19551-19556.
- Setyosari, P. 2021. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shabrina, A., Rosita, P., Achmad, K. Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2). 120

- Sitohang, R. 2014. Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(2). 23. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprints//1457>
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono & Lestari Puji. 2021. *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional*. Bandung:Alfabeta.
- Susila, H, R., Arief, Q. 2021. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran: Untuk Mahasiswa FKIP*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sutowijoyo. 2020. *Manajemen Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pendekatan Saintifik*. Malang:PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Triwiyanto, T. 2021. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Gusnarib., Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, T., Adam, M. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. 2(1). 105. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Zahra, A., Ahmad, S., Siti, R. 2023. Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(3). 22655. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10180/8191/18965>