

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas* (B. Wijayama (Ed.); 1st Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Amelia, V., & Isdaryanti, B. (2024). Application Of Assemblr Edu Augmented Reality Media In Science Learning On Water Cycle Material At Wonosari 01 State Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *14*(148), 151–162. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/view/22161>
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, A. Marini. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(6), 749–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Alkharimah, A. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Materi Indonesia Kaya Budaya Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 186–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17763>
- Azis, W. R. A. P. A., Safar, M., & Hapsan, A. (2024). Model Pembelajaran Qogae Berbasis Kearifan Lokal 3S (Muh. Safar (Ed.)). CV. Ruang Tentor. <https://books.google.co.id/books?id=Ppmjeqaaqbaj>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=Mhswjpe099ec>
- Cecep Kustandi, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (1st Ed.). Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=Cctydwaaqbaj>
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, *1*(3), 34–46. <https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/cgi-sys/suspendedpage.cgi>
- Hadziq, F. H., Repelita, T., & Saharani, M. (2024). Strategi Dalam Proses Wawancara Kerja. *Jurnal Pemasaran Bisnis*, *6*(3). <https://journalpedia.com/1/index.php/jpb/article/view/2825>
- Handayani, T., & Asih, S. S. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Bidang IPAS Di Tingkat Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *33*(2), 129–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v33i22024p129-146>

- 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://scholar.google.com/scholar?cluster=4871117947077269505&hl=en&oi=scholar>
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Rismawati (Ed.)). CV Widina Media Utama. <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/528087/buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran>
- Isnaeni, N., & Sa'diyah, C. (2024). Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Sains Dengan Earth Exploration: E-Modul Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assembler Edu. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 521–530. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/3733>
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., Lathuru, R. V., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan* (Hamdani (Ed.)). CV Rey Media Grafika. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zqrueaaqbaj&oi=fnd&pg=PA101&dq=pengantar+pendidikan&ots=kwq\\_ekxf58&sig=9dtaoore\\_c\\_qrg\\_82rhbqthqye&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengantar+pendidikan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zqrueaaqbaj&oi=fnd&pg=PA101&dq=pengantar+pendidikan&ots=kwq_ekxf58&sig=9dtaoore_c_qrg_82rhbqthqye&redir_esc=y#v=onepage&q=pengantar+pendidikan&f=false)
- Lasol, R. P. (2024). *Pengaruh Bahan Ajar Herbarium Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas XE 1 SMA Negeri 2 Fakfak*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. <https://eprints.unimudasorong.ac.id/id/eprint/350/>
- Magdalena, I. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2024). *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar* (Bayu Wijayama Nugraheti Sismulyati, Bambang Prastio (Ed.); 1st Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality Pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>
- Muhimmah, R., Yasin, F. N., Nabila, S., Afnani, K., & Asrofi, A. J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Profesi Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 137–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.37729/jpd.v6i1.6017>
- Mulyati, M., & Putri, M. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio

- Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(3), 397–404.
- Muna, F. F., & Prayoga, M. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Word Wall Dalam Materi Flora Dan Fauna Di Indonesia Kelas VI Di SDN Mlokorejo 03. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 142–153. <https://doi.org/10.56013/alashr.v9i2.3342>
- Najib, M., Lestari, H., & Fahritsani, H. (2023). Implementasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JOLMA*, 3(2), 105–120. <https://doi.org/10.31851/jolma.v3i2.6160>
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran Dan Konstruktivis Sosial. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2024, 1(12), 837–841.
- Norhidayah, S., Majidi, M. W., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII Di SMP NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(02), 410–421. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/529>
- Noviani, N. A., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media AR SIKAYA Berbasis Assemblr Edu Pada Mapel IPAS Kelas IV. *FONDATIA*, 9(1), 139–154. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5645>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Iqro Pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Pinilih, G. L., Suwartini, S., & Santoso, G. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 179–189. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.646>
- Pradana, S. K., & Hidayati, S. N. (2024). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Liveworksheet Di Smp Negeri 39 Surabaya. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 235–241. <http://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/eduproxima>
- Putri, L. P., Lestari, H., Rukiyah, S., & Rohmadhawati, D. A. (2024). Pembelajaran Berbasis Budaya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII. 2 Pada Materi Teks Surat Di SMP Negeri 10 Palembang. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 2(2), 63–69. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i2.1171>

- Rachmawati Avivah, A., & Nadlif, A. (2023). Media Monopoli Dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6, 529–539. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i3.69306>
- Raju, M. J. (2024). Evaluasi Pembelajaran. In Andri Cahyo Purnomo (Ed.), *Evaluasi Pembelajaran* (Vol. 259). Sada Kurnia Pustaka. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ebqveqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA6&dq=Raju,+Mohd+Jaisar&ots=Abk6jnof\\_K&sig=ZL06YJe3kddaT8oBjtEa9UYa\\_Nu&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Raju%2C Mohd Jaisar&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ebqveqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA6&dq=Raju,+Mohd+Jaisar&ots=Abk6jnof_K&sig=ZL06YJe3kddaT8oBjtEa9UYa_Nu&redir_esc=y#v=onepage&q=Raju%2C Mohd Jaisar&f=false)
- Ramadhan, A. D. (2024). Penggunaan Website Assemblr Sebagai Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality: Materi Pajak Penghasilan Pasal 24. *Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, And Economics (NSAFE)*, 4(2). <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/8850>
- Saputri, E., & Sumarah, I. E. (2025). Peningkatan Sikap Tanggungjawab Dan Hasil Belajar Materi Warisan Budaya Indonesia Berbasis Media Digital Kelas V Sdk Sang Timur. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 29–40. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.4891>
- Sari, F. P., Munajat, M., Lastinawati, E., Meilin, A., Judijanto, L., Sutiharni, S., Setyowati, E. D. P., Ahmad, A., & Rusliyadi, M. (2024). *Pembangunan Pertanian Berkelanjutan* (Sepriano (Ed.); 1st Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Kccueqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA110&dq=Pembangunan+Pertanian+Berkelanjutan&ots=XJ1PRTm piJ&sig=\\_NE8q7LAeKiQD29kX5SQOLPvu7I&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Pembangunan Pertanian Berkelanjutan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Kccueqaaqbaj&oi=fnd&pg=PA110&dq=Pembangunan+Pertanian+Berkelanjutan&ots=XJ1PRTm piJ&sig=_NE8q7LAeKiQD29kX5SQOLPvu7I&redir_esc=y#v=onepage&q=Pembangunan Pertanian Berkelanjutan&f=false)
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (19th Ed.). ALFABETA.
- Syahputra, F., Naufal, T., Haqnizo, E., Ramadhi, W., Pranatasyah, N., Fachruzi, F., & Virenzia, R. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Bangun Ruang Sederhana Berbasis Unity Dan Vuforia Engine. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(4), 84–95.
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52–64. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jppb%0D>
- Ulfah, A., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert. *Jurnal*

*Studi Multidisipliner,* 8(1)  
2).

<https://Oaj.Jurnalhst.Com/Index.Php/Jsm/Article/View/8039/9056>

Undang-Undang Republik Indonesia, Pub. L. No. 20 (2003).

[https://Piaud.Uin-](https://Piaud.Uin-Suka.Ac.Id/Media/Dokumen_Akademik/43_20210506_Undang-Undang_Nomor_20_Tahun_2003_Tentang_Sistem_Pendidikan_Nasional.Pdf)

[Suka.Ac.Id/Media/Dokumen\\_Akademik/43\\_20210506\\_Undang-Undang\\_Nomor\\_20\\_Tahun\\_2003\\_Tentang\\_Sistem\\_Pendidikan\\_Nasional.Pdf](https://Piaud.Uin-Suka.Ac.Id/Media/Dokumen_Akademik/43_20210506_Undang-Undang_Nomor_20_Tahun_2003_Tentang_Sistem_Pendidikan_Nasional.Pdf)

Vaziria, D. L. V. D., Hermawan, A., & Utami, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Blitar Untuk Kelas X. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 2(1), 40–48.

Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif* (Wahyu

Anita (Ed.)). Tiram Media

[https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&id=Ohtjeaaaq&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengembangan+teknologi+media+pembelajaran:+meranca+ng+pengalaman+pembelajaran+yang+inovatif+dan+efektif&ots=4d\\_Qkkitp1&sig=3e3kqs6q9jt7mmehrsyqdr0mdl0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengembangan](https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&id=Ohtjeaaaq&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengembangan+teknologi+media+pembelajaran:+meranca+ng+pengalaman+pembelajaran+yang+inovatif+dan+efektif&ots=4d_Qkkitp1&sig=3e3kqs6q9jt7mmehrsyqdr0mdl0&redir_esc=y#v=onepage&q=pengembangan)

Widaningsih, W., Supriatna, R., & Radiansyah, I. (2022). *ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL* (S. S. Rosa, P. Wijiasmoro, R. S. Apri, & N. Suryani (Eds.)). Grafindo Media Pratama.

Yaumi, M. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Sitti Fatimah Sangkala Sirate (Ed.); 2nd Ed.). Prenada Media. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=G0vieaaaqbaj>

Zaini, M., & Winarti, A. (2022). Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Journal Of Banua Science Education*, 3(1), 16–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jbse.v3i1.105>