

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Amalia, D., Rahmadayanti, A., Supriatno, B., & Riandi. (2022). Potensial *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Abad 21: Literatur Artikel Dan Desain Inovasi Media. *Journal of Education, Science & Teknologi*, 5(2), 43–48. <https://doi.org/10.30743/best.v5i2.5478>
- Apsiswanto, U., & Nanda, A. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kalirejo. *Jurnal Multimedia Dan Android (JMA)*, 1(1), 1–10.
- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA. *Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 90–101. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Diana, Nur., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol. 2* No.2, 367.
- Dita, P. P. S., Murtono, M., Utomo, S., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), 14–30. <https://doi.org/10.53797/jthkks.v2i2.4.2021>
- Fatimah, L. U. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 37-64.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Hardani, Auliya, N. H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal*

Wahana Pendidikan, 9(2), 139–148.
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>

- Ismayani, Ani (2020), *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Jafar, M. I., Rahmi, S., & Veriska, V. (2024). Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Global Science Education Journal*, 130-136.
- Juwita, Saputri, E. Z., & Kusumawati, I. (2021). Teknologi *Augmented Reality* (AR) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134.
<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/bioeduca>
- Lestari, D. W., Rusimamto, P., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Maknun, D. (2017). *Ekologi: Populasi, Komunitas, Ekosistem*. Cirebon: Nurjati Press.
- Meliana, Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1 . *Journal on Education*, 9356-9363.
- Muhsam, J. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Model Inkuiri Terintegrasi Life Skills Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Oeba 3 Kupang*. 8.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Nurrahman, M. N. et al., “Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol 2, No. 2 2022, hal 439.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 439.
- Padang, F. A. L., Ramlawati, & Yunus, S. R. (2022). Media *Assemblr edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- 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. Klaten: *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*.

- Priyanto, J. (2020). Efforts to Improve Understanding of the Food Chain Concept Through Direct Instruction Learning Model for Elementary School Students. *SHEs: Conference Series* 3, 818-826.
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis *Augmented Reality*. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13315>
- Ratno, S., Amelia, F. R., Mandasari, N. K., Apriyanda, Butar, N. C., Situmorang, N. D., . . . Maisaroh, N. (2024). Analisis Kreatifitas Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Ips Di Sdn 101766 Bandar Setia. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 6244-6256.
- Ratno, S., Tambunan, R. S., Situmorang, D., Sitorus, K., Sianturi, N. G., Putri, N. A., . . . Siburian, W. G. (2024). Analisis Penerapan Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Siswa Kelas VI SD Negeri 105293 Medan Estate. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 127-136.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 60-69.
- Siadari, C., & Ananda, L. J. (2020). Media Pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) Pada Materi Gerak Benda Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Guru Kita*, 62-67.
- Socrates, T. P., & Mufit, F. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Augmented Reality*: Studi Literatur. *Edu Fisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 96-101.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2020. “Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI”. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Yanitsky, 2017. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan IPA Kurikulum Merdeka Belajar”
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Yustisia, A. (2020). Buku Panduan Guru: Assemblr edu. 1–28. edu.assemblrworld.com
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model ADDIE. *TA’LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 180-193.