

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, S. (2022). Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1–13.
- Anggraeni, R. P. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Kemampuan Menyajikan Teks Persuasi dengan Memperhatikan Struktur dan Kebahasaan (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)*. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Astuti, W., Arifin, M., & Agus., T. (2019). Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas VIII-A dan yang Menggunakan Media Gambar pada Kelas VIII-B Siswa SMPN 11 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(2), 235-243.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- BSNP. (2013). *Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Depdiknas. (2008). *Pedoman Memilih dan Menyusun Materi Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Djumingin, S., Juanda., & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Effendy, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Biografi Berbasis Augmented Reality pada Siswa SMK Kelas X*. Universitas Negeri Jakarta.
- Enzai., dkk. (2021). Development of *Augmented Reality (AR)* for Innovative Teaching and Learning in Engineering Education. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 16(4), 100-108.
- Fadilah., A., R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(1), 45-50.
- Fitha, A., L., Ramlawati., & Sitti, R., Y. (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.
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis *Augmented Reality (AR)* sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 351-364.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khoerunisa, E., & dkk. (2019). *Super Complete SMP/MTS 7,8,9*. Depok: Sahabat Pelajar Cerdas.
- Khunaeni, L., N., Yuniarti, W., D., & Khalif, M., A. (2020). Pengembangan Modul Fisika Berbantuan Teknologi Augmented Reality pada Materi Gelombang Bunyi untuk SMA/SMK Kelas XI. *PERJ: Physics Education Research Journal*, 2(2), 83-94.
- Kosasih, E., & Kurniawan E. (2019). *22 Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani dan Syahrul. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Persuasi Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Padang. *JPBSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(3), 374-382.
- Nugrohadhi., S., & Muchamad T., A. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang *Project-based Learning* sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 77–80.
- Oktaviana, D., & Iwit, P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Siswa SMP. *Jurnal SAP*, 3(3), 182-189.
- Padang., F., A., L., dkk. (2021). Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas

- VII SMPN 3 Makassar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II: *“Optimalisasi Literasi Digital melalui Pendekatan STEM”*. 124-135.
- Permata, V., S., & Gemala., W. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng pada Siswa Kelas II SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Medan Tuntungan T.A. 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosiaol, dan Hukum)*, 2, 112.1-112.14
- Republik Indonesia. (2007). *Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riskiono, S., D., Try S., & Kristianto. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan *Augmented Reality*. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Safitri, M., & Aziz., M., R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-58.
- Setiawan, A., H., & Hasan., D. (2021). Studi Terhadap Media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1-5.
- Setiyaningsih, I. (2019). *Mengenal Jenis-Jenis Teks*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara.

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

Ulfah, J., & Aninditya, S. N. (2020). Design Development of Indonesian Teaching Materials in Health Insights for Elementary Schools in Covid-19 Pandemic. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 548-554.

Valentinovna, M.. S. (2023). Augmented Reality Technologies In Education. *Eurasian Journal of Learning and Academic Teaching*, 20, 60-62.

Wardaniyah., L., M. (2022). *Pengaruh Model Pmebelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Kemampuan Menyajikan Teks Persuasi (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 12 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)*. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.

