

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, Laili. 2018. "Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. 11(2): 81-95.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Armeinty, Fitha Lino Padang, dkk. 2021. *Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II* (pp. 124-135).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Asmara, Anjar Purba. 2015. "Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*. 15(2) : 156-178.
- Assemblr EDU. 2020 . <https://Assemblrworld.Com/>. (Diakses pada 13 Februari 2023)
- Atmajaya, D. 2017. Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *Ilkom Jurnal Ilmiah*. 9(2) : 227-232.
- Ayu, S, dan Mohammad Shafie Bin Rosli. 2020. "Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan)." *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*. 6(1) : 145-155.
- Azhari. 2015. "Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*. 16(1) : 43-60.
- Baharuddin dan Esa (ed). 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.
- Djamaluddin, A dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV> Khaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan
- Fitri, Amalia, A. Rasa, Anggayudha, Kusumawardhani, Aldilla, K. Nursya'bani, Kinkin, Fatimah, Kristianti, Setianingsih, Nur Ilmi Setianingsih. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. pertama. ed. Mely Rizki Suryanita*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Iskandar, Sofyan dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. Al Qodiri: *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*. 20(3) : 596-606.
- Mailani, E & Arsyad. 2016. *Penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Nurlina, Nurfadilah & Bahri, Aliem . 2021. *Teori belajar dan pembelajaran*. CV. Berkah Utami, Makassar.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1): 171-172.
- Pane, Aprida, & Darwis, Muhammad Dasopang. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Rahimi. 2021. Teori belajar humanisme dalam perspektif pendidikan Islam. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(1):18-29.

- Rissa, Putu Putri Intari Dewi, dkk. 2022. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*. 2(2): 98-109.
- Rizki, Rina Simamora dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr EDU Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*. 2(3): 30-35.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish, Yogyakarta
- Sagendra, Berti. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi Republik Indonesia. https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiarto, A. 2021. Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*. 1(2): 1-13.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Surabaya.
- Wibawanto, Wandah 2017. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, Jawa Timur.