

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ariftama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Assemblr. (2022). *Buku Panduan Assemblr Studio Web*.
http://drive.google.com/drive/folders/1Ejixye4G-xX_U8C4_Dn2ZI7g8BvIqjB. Diakses pada 22 Februari 2023
- Chen, Y., et al. (2019). An Overview of Augmented Reality Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1237(2).
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 36.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Komoetensi Pedagogi*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Farida, E. (2019). Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar Media Pembelajaran Teknologi Digital. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Gunawan, & Ritonga, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Medan: Rajawali Pers.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Khalid, N. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2018). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 11(02), 195–202.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 174–183.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.)). Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurjanah, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android pada Siswa Kelas V di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021*. UNIMED.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, & Haryono, A. (2021). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Jurnal Guru Inovatif*, 1–13.
- Sugiyono. (2017). *Media Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Jakarta: Wacana Prima.
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(5), 190.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.