

DAFTAR PUSTAKA

- Adudu, M. F., Lamangantjo, C. J., & Retnowati, Y. (2022). Uji Efektivitas Perasan Daun Bintaro Terhadap Mortalitas Larva *Culex SP*. *Seminar Nasional Teknologi (SemanTECH)*, 2(1), 104–109.
- Assemblr. (2025). Kenali Assemblr EDU! Platform Buatan Indonesia Pertama yang Jadi Partner Belajar.id. Diakses tanggal 11 Januari 2026, dari <https://www.assemblrworld.co.id/id/blog/meet-assemblr-edu-the-first-official-partner-platform-of-belajar-id-from-indonesia>
- Assemblr EDU. (2026). Panduan. Diakses tanggal 11 Januari 2026, dari <https://edu.assemblrworld.com/id/guides>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Bhakti, Y. B., Awaludin, A. A. R., Chusni, M. M., Zakwandi, R., Astuti, I. A. D., Mariasih, Dewi, S., Fitriani, A., Okyranida, I. Y., Haryadi, D., & Gumilar, E. B. (2022). *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan* (1st ed). Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Chairudin, M., Nurhanifa, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal*, 4(2), 1312–1318.
- Fauzi, N. A., & Saputro, H. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 7(2), 730–745.
- Febrianti, P., & Probowening, P. R. (2024). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (N. Zuqistya & J. F. Purnama (eds.); 1st ed). Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., & Ginanjarsari, Rosdiana R., Zahroh, A. T. (2022). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (M. R. Suryanita (ed.); 1st ed). Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Handoko, M. T., & Andajani, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Pondasi Telapak di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 9(1), 135–145. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/58165>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); 1st ed). Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwama, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2), 508–514. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193>
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “*Augmented Reality*” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *JPGSD*, 10(6), 1401–1414.
- Lestari, D. J., Putra, M. J. A., & Zufriady. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 342–355.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality For Dummies* (1st ed). Canada: John Wiley & Sons, inc.
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun*, 2(1), 43–48.
- Nurhemah, N., & Rahma, A. (2024). Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Generasi Pancasila*, 4(1), 141–147.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed). Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Putra, A. F., & Wiratsiwi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Sipintarcermat pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SDN Doromukti. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 233–247.
- Ratno, S., Lubis, M., Suri, E., Handari, F. S., & Siringoringo, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Pembelajaran IPA. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 12(4), 340–345

- Ratno, S., Sijabat, M. P., Sitorus, L., Salsabilla, Batubara, A., Nasution, N. A., & Syazidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas V. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 13(4), 371–379.
- Riyantono, N. N. E., & Makmur, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 298–308.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan* (1st ed). Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Saifulloh, M. A. (2020). Penerapan Media *Augmented Reality* (AR) Pada Proses Pembelajaran Bidang Teknik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 6(2), 10–17.
- Setiawan, A. H. (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.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro; 1st ed.). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38–49.
- Sudarwati, N., Prianto, A., & Rukminingsih. (2019). *Teori Dan Praktik Penelitian Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Multimedia*. Malang: Wineka Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo; 1st ed). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development/R&D)* (S. Y. Suryandari; 5th ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest)* (1st ed.). Yogyakarta: Penerbit Suryacahya.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706.

- Syafi'i, A., & Rapi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 52–70.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Tawil, T., Ma'ruf, & Rahmawati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berorientasi *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4787–4802.
- Toha, D. A. P. F., & Panggayuh, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.21860>
- Wartoyo, Bayu Purbo Agung, M., & Arifin, A. M. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality* (1st ed.). Mojokerto: PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.