

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, A., & Ambiyar, A. (2023). The Influence of Project-based Learning Model on mechanical Engineering Drawing Learning Outcomes. *MEE Journal* , 1(1).
- Afidah, V. N. (2020). Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i2.195>
- Agus Dharma, I. W. S., & Triowali Rosandy. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran 3d Modelling & Animation Pada Smk Yadika Bandar Lampung Berbasis Android. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2). <https://doi.org/10.52005/restikom.v5i2.156>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aziz, S. &. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Azmi, M. P., & Salam, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(2). <https://doi.org/10.24014/juring.v3i2.10029>
- De, P., Mandal, S., Bhowmick, P., & Das, A. (2016). ASKME: adaptive sampling with knowledge-driven vectorization of mechanical engineering drawings. *International Journal on Document Analysis and Recognition*, 19(1). <https://doi.org/10.1007/s10032-015-0255-x>
- Fadhallah, R. A. (2021). Wawancara.
- Halomoan Siregar, B., Yesica Siahaan, C., & Hariyanti, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Spasial Melalui Penerapan Teori Van Hiele Terintegrasi Dengan Multimedia Dengan Mempertimbangkan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Handayani*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jh.v9i2.12021>
- Kelly, C. N., Miller, A. T., Hollister, S. J., Guldberg, R. E., & Gall, K. (2018). Design and Structure–Function Characterization of 3D Printed Synthetic Porous Biomaterials for Tissue Engineering. In *Advanced Healthcare Materials* (Vol. 7, Number 7). <https://doi.org/10.1002/adhm.201701095>
- Marseli, P., Nelmira, W., & Inayah Hutasuht, N. (2025). pengembangan media pembelajaran visual macam-macam lengan busana melalui flash card berbasis assemblr edu untuk siswa smk fase e di smk n 4 sijunjung.

- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nopriyanti, N., & Darlius, D. (2019). pengembangan materi ajar media pembelajaran berbasis e-learning di program studi pendidikan teknik mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 6(2). <https://doi.org/10.36706/jptm.v6i2.10226>
- Nurwhite Tika, P., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52–64. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>
- Okryanida, I. Y., Mayanty, S., & Widiyatun, F. (2024). Analisis Butir Soal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMAIT Nururrohmah Depok. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17057>
- Pradana, Y. J., Syahri, B., Primawati, P., & Waskito, W. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Di Smk Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 2(4). <https://doi.org/10.24036/vomek.v2i4.162>
- Rahmawati, D., Sinensis, A. R., & Rodin, I. (2024). Pengembangan Media 3D Berbasis AR Assemblr EDU Materi Balok dan Kubus Matematika di Sekolah Dasar. In *FingeR: Journal of Elementary School* (Vol. 3, Number 2). <https://jsr.unuha.ac.id/index.php/FingeR>
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6.
- Sapta, A., Gafur, A., & Jameel, A. H. (2023). A Meta-Synthesis Of Virtual Reality In Learning In Indonesia. *Jurteksi (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 9(2). <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v9i2.2252>
- Sholihah, E. I., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Menggunakan Assemblr Education Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(2).

