

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Zulkifli, Hasna Ahmad, dan Zulkarnain Abd Rahman. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented reality* Berbantuan *Assemblr edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(No 23): 514–21.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, dan Prita Dellia. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic." <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Bramasta, Visco Adam, dan Agus Suhendar. 2023. "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Aplikasi Mobile *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Jawa dengan Metode Pengembangan RAD." *Media Online* 4(3): 1424–36.
- Budiartawan. 2022. Apa itu *Augmented Reality*. <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>

Hasan, Muhammad, MPd Milawati, MPd Darodjat, dan MAg DrTuti Khairani Harahap. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i Media Pembelajaran.*

Lino Padang, Fitha Armeinty, Ramlawati Ramlawati, dan Sitti Rahma Yunus. 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. doi:10.33369/diklabio.6.1.38-46.

Mubaroq, izul ahmad. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Materi Dasar Bahasa C Sharp Menggunakan Video Animasi. *Produktif*, 8(1).

Mucharamah, Rini, dan Zuliarni. 2020. "Pengembangan Mobile Media Menggunakan Teknologi *Augmented reality* Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik Materi Perangkat Keras Komputer Kelas VII Smp Sederajat." *Inovation Technology on Education* 02(01).

Nilamsari, Dinda Puspita, dan Ika Parma Dewi. 2023. "Rancang Bangun Media *Assemblr edu* Berbasis *Augmented reality* Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 11(1): 96. doi:10.24036/voteteknika.v11i1.121759.

Nistrina, Khilda. 2021. "Penerapan *Augmented reality* Dalam Media Pembelajaran." *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA* 03(01).

Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." : *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1: 86–100.

Pharausia, Thanryganka Vinsha, Tri Afirianto, dan Faizatul Amalia. 2021. "Penerapan Teknologi *Augmented reality* Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ." *Fountain of Informatics Journal* 7(1): 38. doi:10.21111/fij.v7i1.6432.

Prasetia, Adi. 2022. *Karakteristik Media Pembelajaran*.

Pratiwi, Ni Putu Asistia. 2020. Pengembangan *Augmented reality* Book Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Universitas Pendidikan Ganesha.

Pugi Febriningrum, Dwi, dan Sri Mastuti Purwaningsih. 2022. 13 *Journal Pendidikan Sejarah Pengaruh Aplikasi Assemblr edu Berbasis Teknologi Augmented reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ips Sman 8 Surabaya*.

Puspitarini, Anita, dan Desi Marlana. 2022. 10 *Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Rachmawati, Dian, dan Dian Hidayati. 2023. "Implementasi Sistem Informasi Akademik berbasis Aplikasi Google Classroom Pada Kelas Khusus

Olahraga Di SMA Muhammadiyah 2 Boja Kendal.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9(3).

Risma. 2020. Rancang Bangun Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Pada Materi Pengolahan Untuk Peserta Didik Tunarungu Berat. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

Rosanaya, Salsha Listya, dan Dhiah Fitriyati. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 2258–67.

Setiawan, Ahmad, dan Hasan Dani. 2021. “Studi Terhadap media *augmented reality* (Ar) Dalam Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami jenis-Jenis Alat Berat.” *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Pembangunan* 7(No 1).

Sugiarto, Akhmad. 2021. “Penggunaan Media *Augmented reality* *Assemblr edu* Untuk Meningkatkan Konsep Pemahaman Peredaran Darah.” *Jurnal Guru Inovatif* 1(2): 1–13.

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. 1 ed. ed. Pipih Latifah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Taronisokhi Zebua, Berto Nadeak, & Soni Bahagia Sinaga. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

Widoyoko, E.,P. 2018. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

