

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, V. I., & Mintowati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ( Xuéxí Shùzì ) Berbasis Augmented Reality untuk Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Angka 1-10 dalam Bahasa Mandarin bagi Murid TK Negeri Pembina 1 Jetis Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 6(2), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/57627>.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika berbasis Android pada Materi Program Linear. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161-170. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>.
- Ardania, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Topik Kimia Asam Basa di SMA*. Universitas Sanata Dharma.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (P. Latifah (ed.); Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Edisi Revi). PT Rajagrafindo Persada.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 Kurikulum 2013* (. (ed.); Revisi 201). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Asmah, S. N., & Purwaningsih, D. I. (2023). Pengembangan Kartu Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 157–171. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5469>.
- Assemblr. (2020). *Buku Panduan Guru*.
- Assemblr. (2021a). *Assemblr EDU - Augmented Reality (AR) untuk Ruang Kelas*. Id.Edu.Assemblrworld.Com.
- Assemblr. (2021b). *Cara Kerja Assemblr EDU*. Id.Edu.Assemblrworld.Com.
- Assemblr. (2022). *Buku Panduan Assemblr Studio Web*.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>.
- Bwariat, A. M., & Yugopuspito, P. (2024). Pengembangan Augmented Reality Untuk

- Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Ruang dan Meningkatkan Keaktifan Siswa SMP Kelas VIII. *Journal on Education*, 06(03), 17799–17806. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5662>.
- Chofifah, N., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2024). Media Pembelajaran ARBA (Augmented Reality Berbasis Assemblr EDU) Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 521–532.
- Fauziyyah, N. (2019). The Potential of Augmented Reality to Transform Education Into Smart Education. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 966–973. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7433>.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 596–606. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/qodiri>.
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisis Per). Prenada Media.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design* (R. Taff (ed.); Kedua). Pfeiffer.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (ed.); Cetalan Ke). PT Rafika Aditama.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik*

- Elektro*, 11(2), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telematic and Telepresence Technologies*, 2351(December 2013), 282–292. <https://doi.org/10.1117/12.197321>.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.
- Nengsih, N., Eka, A. E. S., & Sunandar, A. (2023). Development of augmented reality learning media based on assemblr studio web in ecosystem material. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(2), 277–291. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i2.25251>.
- Octaviani, L., Harta, J., & Winarta, G. Y. (2022). Development of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media on The Topic of Effect of Reactant's Concentration and Catalyst on Reaction Rate. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 58–71. <https://doi.org/10.26740/jcer.v6n1.p58-71>.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., La Ili, B. P., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Akbar Iskandar. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Muhammad Chaerul, Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah* (A. Karim & J. Simarmata (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Putra, O. L., & Refniwidualistuti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Powerpoint dengan Perpaduan Mind Map pada Siswa Kelas X Mipa SMA Negeri 7 Padang. *JANGKA (Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti)*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.31933/jangka.v1i1.176>.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Saputra, H. N. (2020). *Augmented Reality dalam Pembelajaran*. 7(2018), 92–97.
- Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–

184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>.
- Setyawan, B. W., Handayanto, A., & Robi, R. W. (2020). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar (Barsida) Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *Journal of ...*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.20895/INISTA.V2I2>.
- Setyawan, F. E. B. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian: (Statistika Praktis)*. Zifatama Jawa.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan \& Pengembangan* (Keempat). Prenada Media.
- Suganda, M. S., & Fahmi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Umbjrm.Ac.Id*, 2(2), 50–57.
- Sugiarto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Tiga Dimensi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Menggunakan Augmented Reality Assemblr Edu di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Batu. In *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). CV. Alfabeta.
- Suhati, T., Hendrawan, B., & Permana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SOLCAR Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinay*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1248>.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 2nd ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Syahida, E., Suprakarti, & Hadiyan, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smartphone Berbasis Android Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Materi Sistem Koordinat Kelas VIII SMP. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP) V*, 72–84.
- Tahir, R. M. P. P., & Santoso, S. (2021). Gamifikasi Penataan Produk Mebel dengan Pembuatan Aplikasi Augmented Reality berbasis Android. *Jurnal Strategi*, 3(November), 286–300.

- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>.
- Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Wahnyuni, M., Irham, M., Akmal, N., & others. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika* (M. Supratman (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.