

DAFTAR PUSTAKA

- Assemblrworld. (2024) Membuat Media Pembelajaran Interaktif.
<https://www.assemblrworld.com/id/landing/assemblr-edu-media-pembelajaran-interaktif>.
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Berpikir Kritis Melalui Membaca: Pentingnya Literasi Dalam Era Digital. *Nailah Cahyani*, 2(1).
- Cindi Bianome, B. F., Noya Nahak, K. E., Natalia Hendrik, G., Ndiy, I., Hana, V., & Hoar, M. D. (2024). Analisis Penerapan Media Prisma Berbasis Augmented Reality dengan Model Knisley pada Materi Prisma Kelas V SD Kuanino 3 Kota Kupang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2).
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4235>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publication.
- El Akbar, R. R., Widiyosono, N., & Rahmatullah, A. (2023). Literasi Teknologi Informasi Untuk Pengembangan dan Peningkatan Kompetensi. *Unsil Library Publisher*.
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2019). The impact of virtual, augmented and mixed reality technologies on the customer experience *Journal of Business Research*, 100, 547–560. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.050>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Helaluddin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. <https://jurnal.uit.ac.id/JPAIs/article/view/218/366>.
- Hermila A, Ayu Ashari, S., Taufik Bau, R. R., & Suhada, S. (2023). Eksplorasi Intensitas Penggunaan Sosial Media. 3(2).
<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, & Sundana, L. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi* (Sriadhi, Ed.). Jejak Pustaka.
- Kemendikbud. (2024). Enam Komponen Literasi Dasar.
- Lilis Suryana, A., Widhi Widyapuraya, N., Rosana, D., & Wilujeng, I. (2023). Profil Kemampuan Literasi Teknologi Siswa SMP Kelas VII dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan*

- Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 11(1), 178–190.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.27496>
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, & Yunus, S. R. (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. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Mahartika, I., Iwan, & Dwinanto, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Kita Penulis.
- Masri, Surani, D., & Frictarani. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3).
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Nengsih, 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>
- Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>
- Pambudi, P., Nurhayati, O. D., & Prasetyo, A. B. (2023). Implementasi Web Augmented Reality Sebagai Alternatif Edukasi Sistem Tata Surya Menggunakan Google Model Viewer dan Javascript. *Jurnal Ilmu Teknik Dan Komputer*, 7(1), 64.
<https://doi.org/10.22441/jitkom.2023.v7i1.009>
- PISA. (2024). Perilisan Hasil PISA 2022:
- Pribadi, B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Balebat Dedikasi Prima.
- Rejeki, Adnan, Mf., & Sonang Siregar, P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rezkiana, N. T., & Candra, F. (2019). Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Paru- Paru Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality.