

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (6th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Ambarini, R. (2018). Media Interaktif Bahasa Inggris untuk Matematika di TK: Menunjang Pembelajaran, Bahasa dan Literasi dengan ICT. *Arab World English Journal*, 4(4), 227–241. <https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Anggraeni, R. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak* *Effort for Improving Beginning Reading Ability Through the Usage of Flannel Board Media To Children*.
- Arsyad. (2020). *Media pembelajaran*. PT Rajagrafindo persada.
- Asela s, salsabila U, L. N. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 599–597.
- Bahtiar, Atha, J. (2022). Pengembangan media video interaktif berorientasi pendekatan CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi hubungan ekosistem dengan makhluk hidup pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1236–1247.
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Chugh, G., Sachdeva, S., Gupta, R., Mahajan, P., & Jain, S. (2019). Tinjauan Augmented Reality dalam Pendidikan. *International Research Journal of Engineering and Technology*, 6(4), 4610–4616.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran

- Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Febrinigrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ips Sman 8 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hafizhah, A. 'Amna, Dewi, I. P., Hanesman, H., & Samala, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran K3LH Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) di SMK Negeri 1 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(3), 329. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i3.125060>
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hasan dkk. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hastuti, Ganafri, Asmar Yulastri, Ambiar, Doni Tri Putra Yanto, & Andrian. (2023). Profil Entrepreneur Era Digital dalam Menghadapi Society 5.0. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 9(1), 139–140. <https://doi.org/10.24036/jtev.v9i1.121838>
- Kindangen, K., Paseru, D., & Sumampouw, M. (2020). Pembuatan Aplikasi Ar Metamorfosis Tidak Sempurna. *Jurnal Realtech*, 16(1907–0837), 25–31. <http://ejournal.unikadelasalle.ac.id/index.php/realtech/article/view/57/60>
- Lauryn, M. S. (2020). Aplikasi Pengenalan Hewan Bermetamorfosis Dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 4(3), 22. <https://doi.org/10.31000/jika.v4i3.2758>
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi. *EDISI : Jurnal*

Edukasi Dan Sains, 2(2), 366–377.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Megasari. (2014). Peningkatan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 5 Bukit Tinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 636–648.

Mustaqim. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(2), 82–93.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732.
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>

Nurfadhillah dkk. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Ozdemir, M., Sahin, C., Arcagok, S., & Demir, M. K. (2018). Pengaruh penerapan augmented reality dalam proses pembelajaran. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 2018(74), 165–186. <https://doi.org/10.14689/ejer.2018.74.9>

Perwira, I., & Hernita, M. (2021). *Peran Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Unggul Dan Berdaya Saing Tinggi*. [https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2608/Peran Teknologi Informasi.pdf?sequence=1%5C&isAllowed=y](https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2608/Peran%20Teknologi%20Informasi.pdf?sequence=1%5C&isAllowed=y)

Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97.

<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>

- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2017, 313–316. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=2007&q=Pemanfaatan+Vlog+sebagai+Media+Pembelajaran+Terintegrasi+Teknologi+Informasi&btnG=
- Purwandari, P., Yusro, A. C., & Purwito, A. (2021). Modul Fisika Berbasis Augmented Reality Sebagai Alternatif Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2874>
- Putra, Y. I., Hakiki, M., Ridoh, A., Fauziah, S. P., Fadli, R., & Sundahry, S. P. (2022). *Konsep interaksi manusia dengan komputer*. Penerbit Lakeisha.
- Rasyidin, R. A., & Pahlevi, T. (2020). Efektivitas Penerapan E-Performance di Kelurahan Gunung Anyar Tambak Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 169–185. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p169-185>
- Rosna, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajar IPA di Kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 04(6), 235–246.
- Setiawan, A. L., & Yuniarti, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Kit Sistem Pengendali Elektromagnetik. *Prodi Pendidikan Teknik Elektro*, 7(4), 265–272. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/elektro/article/viewFile/8716/8363>
- Setyawan, B., & Rofi, F. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>

- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. *ALFABETA CV*, 166.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). *Pengembangan media pembelajaran bentuk molekul kimia menggunakan augmented reality berbasis android*. 03, 53–61.
- Surbakti, E., Hardianto, & Nurrahmawati. (2016). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Siswa Kelas VII SMP Materi Bangun Datar Segi Empat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FKIP Prodi Matematika. Universitas Pasir Pangaraian*, 1–8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Umayah, F. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI* (Vol. 2017, Issue 1). <http://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11756>
- Usada, E. (2015). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). *Jurnal Informatika, Telekomunikasi Dan Elektronika*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.20895/infotel.v6i2.77>