

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran augmented reality berbantuan *Assemblr EDU* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355–385. Retrieved from <http://www.cs.unc.edu/~azuma>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom - revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(02), 98–117.
- Hayati, D. (2022). *Pengaruh aplikasi Assemblr EDU sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa SD pada pelajaran IPA*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27– 38.
- Lestari, N., & suryani, D. R. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marwah, S. shafa, syafe'i, M., & sumarna, E. (2018). Relevansi konsep pendidikan menurut Ki hajar dewantara dengan pendidikan islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14–26.
- Ardania, M. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada topik asam basa di sma*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Minaldi, I. (2019). *Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Assemblr Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Moedjono. (1992). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Jakarta: Rajawali Pers.
- Neolaka, A., & Neolaka, G. A. (2017). *Landasan pendidikan*. - Google Buku (Cetakan pertama, Vol. 1). Depok: KENCANA .
- Padang, F. A. L., Ramlawati, Yunus, S. R., & Samputri, S. (2021). Penerapan media *Assemblr EDU* berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 3 Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II* , 125–135. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Pratiwi B, Bachtiar, E., Iskandar, A., & Febrianty. (2020). Pengantar media pembelajaran. In *Yayasan kita menulis*.
- Riyana, C. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN - Google Buku* (Revisi, Vol. 2). Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- SMAN30Jakarta. (2023). *Visi Misi SMA Negeri 30 Jakarta*. Diambil kembali dari Website SMA Negeri 30 Jakarta: <https://sman30-jkt.sch.id/>

- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat pengembangan kognitif. *Metod. Pengemb. Kogn*, 1-35.
- Sugiyono.(2009). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2019). Peran executive function brain dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 648–656.
- Undang-undang. (2003). *Undang-undang (UU) tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil kembali dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

