

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2016). *Evektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Mata Pencaharihan Penduduk Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Klegon Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Assemblr Edu. (2021). *Assemblr Edu*. Assemblrworld.
<https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Baharuddin, & Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Faizin, M., & Tim Pengembang. (n.d.). Dinamika Lapisan Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. In *sumber.belajar.kemdikbud.go.id*. Kemdikbud.go.id.
<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/>
- Febriningrum, 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 Dwi Pugi Febriningrum Sri Mastuti Purwaningsih Abstrak. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21 (1), 59–72.
- Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Hapudin, S. M. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Kencana.
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 02(4).
- Kishino. (2017). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Miswar, D., Yarmaidi, & Sasmita, E. (2016). *Perbedaan Penerapan Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar Geografi*. Media Akademi.

- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4 (1).
- Ramadhan, M. B. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL TOUR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS X IPS PADA SUB MATERI KONSERVASI AIR TANAH DAN DAS DI SMAN 54 JAKARTA*. Universitas Negeri Jakarta.
- Ramlawati, Sitti Rahma Yunus, Samputri, S., & Padang, F. A. L. (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*, 1.
- Raudhatul, J. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu. In *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ryza, P. (2017). *Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan Teknologi AR*.
- Scanlan, C. (2012). *Assessment, Evaluation, Testing and Grading*. http://www.umdj.edu/idsweb/idst5350/assess_eval_test_grade.htm
- Sirakaya, M., & K., E. (2018). The Effect of Augmented Reality Use on Achievement, Misconception and Course Engagement. *Contemporary Educational Technology*, 297–314.
- Solimun, A., & Fernandes, A. A. R. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem (Mengungkap Novelty dan Memenuhi Validitas Penelitian)*. UB Press.
- Subono. (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik di SMK Negeri 2 Sragen*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*. Alfabeta.
- Suharso, A. (2011). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24).
- Sulistyaningsih, D. R. (2013). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V MI [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga]. In *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. 2013. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- Sumaatmadja, N. (2001). *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Penerbit Alumni.
- Sundayana, R. (2015). *Statistik Penilaian Pendidikan*. Alfabeta.

Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. PT. Refika Aditama.

Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6 (2).

UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).

Yaumi, M. (2018). *MEDIA & TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. PRENADAMEDIA Group.

Yuliono, T., & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65–84. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>

