

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amri, U., Rifma, R., & Syahril, S. (2021). Konsistensi Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2200–2205. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.778>
- Assemblr Edu. (2023). *Assemblr Edu*. Aplikasi android/ios. Diakses dari (<http://edu.assemblrworld.com/>).
- Carolina, Y. D. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Hadi, M. S. (2023). *Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS*.
- Irma, W., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Pada Mata Pelajaran Kimia Menggunakan Unity di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 14(1), 54–67. <https://doi.org/10.34010/jamika.v14i1.12076>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*.
- Listiawan, T., & Antoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Materi Transformasi Geometri. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 43–52. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i1.2099>
- Nurhadi, B.S. (2013). *Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi*. PPPPTK BOE Malang

- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.14>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan: (Learning Media Innovation Using Augmented Reality on Digestive System Material). *BIODIK*, 10(2), 238–248. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Risa Putri Intari Dewi, P., Made Winda Wijayanti, N., & Dewa Putu Juwana, I. (2022). Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *PKM. Widya Mahadi*. 2(2), 98-109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Volume*, 7.
- Siwalette, R., & Nivaan, G. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Peta Bagi Siswa Sekolah Dasar (Sd) Di Kabupaten Maluku Tengah. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(1), 379–388. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.5029>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Zulfikar.(2025). Penerapan Sistem Radio dan Televisi. SMK Negeri 39 Jakarta.