

DAFTAR PUSTAKA

- Amira, K. (2022). Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis. In *GramediaBlog*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Anggraini, V. A., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate pada Materi Media Komunikasi Kehumasan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2219–2232.
<https://repository.radenintan.ac.id/37214/1/PUSAT%201%202%20SITISINDI.pdf>
- Assemblr Edu. (2025a, February 7). *Bagaimana Assemblr Edu Menghidupkan Pembelajaran Interaktif di Riverside School, Zimbabwe*.
<https://www.assemblrworld.com/id/blog/how-assemblr-edu-brought-interactive-learning-to-life-at-riverside-school-zimbabwe>
- Assemblr Edu. (2025b, May 22). *Website Assemblr Edu*.
<https://edu.assemblrworld.com/id/id>
- Atria, S. N., Syamsiah, D., & Harniaty. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Pinisi Journal PGSD*, 4(2), 743–747.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70713/pjp.v4i2.57917>
- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The Use of Marker-Based Augmented Reality in Space Measurement. *Procedia Manufacturing*, 42, 337–343. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.02.081>
- Carrión-Robles, F., Espinoza-Celi, V., & Vargas-Saritama, A. (2023). The Use of Augmented Reality through Assemblr Edu to Inspire Writing in an Ecuadorian EFL Distance Program. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(5), 121–141. <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i5.38049>
- Damayanti, L. S. A., & Putra, G. M. C. (2024). Development of Augmented Reality Media Based on Assemblr Edu to Enhance the Learning Outcomes. *RaDeN (Research and Development in Education)*, 4(2), 925–939.
<https://doi.org/10.22219/raden.v4i2>
- Ginting, S. L. B., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android*. <https://doi.org/http://repo.darmajaya.ac.id/id/eprint/1475>

- Hidayat, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Pelaksanaan Supervisi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 20(1), 1–7. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i2.4416>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Elex Media Komputindo.
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471. <https://doi.org/10.31603/ce.4425>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. 1*, 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip?auto=download
- Lazuardi, D. R., & Hamzah, S. (2023). Learning Materials Model for Listening Skills Based on a Scientific Approach. *Proceedings of the Online Conference of Education Research International (OCERI 2023)*, 189–198. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_18
- Lissa'adah, L., & Widiyatmoko, A. (2023). The Effectiveness of Augmented Reality Based On Assemblr Edu To Increase Learning Interest And Student Learning Outcomes Article Info. *Journal of Environmental and Science Education*, 79–85. <https://doi.org/10.15294/jese.v3i2.61000>
- Majid, N. W. A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Iskandar, S., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azman, M. N. A. (2023). Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9243–9249. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5388>
- Masta, N., Lumbantobing, S. S., Guswantoro, T., Faradiba, & Malau, N. D. (2020). Mempersiapkan Blended Learning Melalui Pelatihan Pembuatan E-Modul untuk Guru Madrasah Tsanawiyah YAPPI Mulusan. *Jurnal Comunita Servizio*, 2(2656–67710), 265–281. <http://repository.uki.ac.id/2898/1/MempersiapkanBlendedLearning.pdf>
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality For Dummies*. John Wiley & Sons, Inc.

- Mushan, P. P. El. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana di SMKN 40 Jakarta. *S1 Thesis, Universitas Negeri Jakarta*.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro, 1*.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Mustaqim, I. S. Pd. T., M. T., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro, 1*(1), 36–48. <https://doi.org/http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Ningrum, V. F., Sumarni, W., & Cahyono, E. (2021). Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Concept of Hydrocarbon to Improve Multi-representation Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 7*(SpecialIssue), 256–265.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1038>
- Rochmah, R. N., & Susanti. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring Suite 11 Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Kelas X SMK. *12*(2), 23–36. <https://doi.org/10.24127/ajpm>
- Rochmah, R. N., & Susanti. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring Suite 11 Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Kelas X SMK. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, 12*(2), 23–36. <https://doi.org/10.24127/ajpm>
- Rusliana, N. (2022). *CP & ATP - Manajemen Perkantoran Fase F - Guru Kemdikbud*. <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum/Referensi-Penerapan/Capaian-Pembelajaran/Smk/Manajemen-Perkantoran/Fase-f/>.
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/manajemen-perkantoran/fase-f/>
- Saca, A. (2021). Penerapan Marker-Based Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. *JIKA (Jurnal Informatika) Universitas Muhammadiyah Tangerang, ISSN, 33–40*.
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jika/article/download/3560/2389>
- Sagita, R., Azra, F., & Azhar, M. (2017). Pengembangan Modul Konsep Mol Berbasis Inkuiri Terstruktur dengan Penekanan Pada Interkoneksi Tiga Level Representasi Kimia Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP), 1*.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=779200&val=12797&title=%20Pengembangan%20Modul%20Konsep%20Mol%20Berbasis%20Inkuiri%20Terstruktur%20dengan%20Penekanan%20Pada%20Interkon>

eksi%20Tiga%20Level%20Representasi%20Kimia%20Untuk%20Kelas%20X%20SMA

- Sanjani, M. A. M. P. (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sari, A. R., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(2), 1387–1394. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7247>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

