

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Anastasha, D. A., Hesti, N., & Yunus Batusangkar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Assemblr Edu pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD. *Educator*, 5(2). <https://doi.org/10.58176/edu.v5i2.2036>
- Angelia P, & Tika Sihombing, V. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN MENULIS PUISI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL TIGA DIMENSI (3D) KELAS V SD. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 4(2), 332–343. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Ansori, M. Z., Faiza, D., Thamrin, & Efrizon. (2024). Development of Digital Circuits Learning Media Using Articulate Storyline with the 4D Model. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 2(3), 338–351. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i3.145>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dwi Prastya, S., Mujiwati, E. S., Putri, K. E., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). Pengembangan Media Visual 3D Materi Organ Pencernaan Manusia Siswa Kelas V MI Miftahul Huda. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 152–157.
- Gebi, S., Mona, S., Setia Ningrum, H., Rahayu, S., & Aisyah, S. (2021). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BANGUN RUANG PADA KELAS V SD NEGERI 006 RAMBAH. *Juni*, 2(1), 98–104. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanifah S. (2021). UPAYA DALAM MEMAJUKAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA. In *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Kassa, M. M., Azene, M. K., Mengstie, S. M., & Ferede, M. W. (2024). Effect of using multimedia and dynamic classroom integrated instruction on grade 11 students' biology academic achievement. *Heliyon*, 10(18). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e37315>

- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila: Kerangka dan Kompetensi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lestari, R., & Fitria, Y. (2023). Pengembangan E-Book Berbasis RADEC Berbantuan 3D Pageflip Professional di Kelas V Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3).
- Lumban Gaol, M., Serevina, V., & Supriyati, Y. (2019). Seminar Nasional Fisika 2019 Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika, Fakultas MIPA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*. <https://doi.org/10.21009/03.SNF2019>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed). Cambridge University Press.
- Nurhasanah, S., & Wulandari, T. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimodal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(1), 47–58.
- Nuridayanti, & Muryaningsih, S. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(1).
- Permendikbudristek Nomor 12. (2024). *Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan corel draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK uhammadiah 2 klaten utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189.
- Prasetyo, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis 3D dalam pendidikan vokasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45–56.
- Pribadi, B. A. (2022). *Model Pengembangan Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. . Rajawali Pers.
- Primadona, I., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, 5(3), 907–923. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>

- Purba A, & Saragih. (2023). All Fields of Science J-LAS The Role of Technology in Transforming Indonesian Language Education in the Digital Era. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih AFoSJ-LAS*, 3(3), 43. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>
- Rahman, M., Nugroho, A., & Lestari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi 3D untuk SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vokasi*, 11(1), 23–35.
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Saiful Muluk, M., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183–202. <https://doi.org/10.32478/ta.v2i2.139>
- Samosir, A. R., & Manalu, K. (2025). Augmented reality media Assemblr Edu in Biology learning of the excretory system to increase student learning interest. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1757–1770. <https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.120>
- Sari, M., & Priyadi, B. A. (2021). *Desain Pembelajaran dan Pengembangan Media dengan Model 4D*. Prenadamedia Group.
- Soedjatmiko, D., & Kuntjoro, A. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar pada Siswa SMK di Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2).
- Solekhah, R., Jannah, N. Z., & Setiaji, B. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS 3D DAN VIDEO KONTEKSTUAL PADA MATERI MEKANIKA ANALITIK LAGRANGE. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(3), 88–93.
- Sugiyanto, A., Widodo, S., & Hartati, T. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 55–67.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Suryani, L. (2022). Pengembangan Media Visual Interaktif untuk SMK Kuliner. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(3), 101–110.
- Syifa, Indar, C., Purwoto, P., Hanifa Salsabila, U., Amalia, U., & Romli, S. (2022). TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEBAGAI JEMBATAN REFORMASI PEMBELAJARAN DI INDONESIA LEBIH MAJU. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(1), 53–61.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Waruwu, M. (2024a). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Waruwu, M. (2024b). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Zeno, Y., Jamiah, Y., & Nurdini, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 62 BAYANG. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(12), 3314–3325. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i12.60310>

Intelligentia - Dignitas