

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, M. A., Muhiddin, N. H., Said, M., & Rante, P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muthi'ah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1087–1095.
- Alisnaini, A. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Website Menggunakan Assemblr Edu pada Materi Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia*. Universitas Jambi.
- Andhika, M. R., & Wahyuni, C. N. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Di Min 8 Aceh Barat. *Jurnal Eduscience*, 7(1), 28–33. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i1.1771>
- Cholid, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publisher.
- Dayanti, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model, Pengembangan, & Inovasi Pembelajaran Digital*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Fitriannor, Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Assemblr Edu Sebagai Media Augmented Reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8935–8943. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5161>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19117–19125.

- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian & Pengembangan: Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- Hidah, A. P. Al, & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “Si Siska” Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3421–3430.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>
- Hikmah, S., Kanzunudin, M., & Khamdun. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Ilham, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta indonesia sekolah dasar*. Universitas Jambi.
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Irawan, R. (2022). *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurnia, F. D. (2024). *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Masri, Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assembler Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>

- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 *Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 *Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Pratiwi, N. S., Chan, F., & Zahyuni, V. (2022). Kendala Guru Dalam Menentukan Media Yang Tepat Pada Pembelajaran Ppkn Di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4946–4953.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Putra, A. I., Budiono, H., & Chan, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan Ipa Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 458–464. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.843>
- Putri, C. A. D., Rindayati, E., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Putri, G. . B. A., Asrin, Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792–799. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9459>
- Rahayu, E. S., Okra, R., Musril, H. A., & Derta4, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Adobe Animate di MTsN 2 Agam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1065–1076. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2149>

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Resti, N., Ridwan, Palupy, R. T., & Riandi. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(2), 238–248. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Mardhotillah, R. R., Mariati, P., & Nashirin, R. (2022). Integrasi Augmented Reality pada Pembelajaran Online Jenjang Sekolah Dasar: Program Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 3(4), 921–928. <https://doi.org/10.47679/ib.2022322>
- Rusdi, M. I., Prasti, D., & Rais, A. (2021). Pendampingan dan Pengenalan Metode Ajar Interaktif dengan Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Bagi Masyarakat (IPMAS)*, 1(3), 157–161. <https://doi.org/10.54065/ipmas.1.3.2021.104>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Saputra, H. N., Salim, Indhayani, N., & Prasetyo, tri K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Seviana, R., Rosyida, F., & Atmoko, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Simamora, E. W., & Siregar, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3588>

- Sobari, A. (2024). *Pengembangan Modul Ajar dengan Memadukan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk Meningkatkan Domain Pengetahuan Peserta Didik Kelas IV SD*. Universitas Jambi.
- Sofyan, M. A. H., & Dewantari, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus : SMP Negeri 1 Kota Mojokerto). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2), 13981–13989.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Supiyarto. (2018). *Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar*. 1–13.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Waruwu, M. (2024). 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>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R and D)*. Kolaka: Yasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.