

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. A., & Suwito, D. (2023). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Gas Metal Arc Welding (GMAW) kelas XI SMK Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(03), 62–66.
- Almadina, N. U., & Surjono, H. D. (2023). Modifikasi e-learning uny (besmart) berdasarkan hasil analisis metode webqual 4.0 dan importance- performance analysis. *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, 1(1), 18–23.
- Amriyah, C., Andrini, M., Sutriani, I., Kurniawati, E., Prasetyo, N. T., Jatmiko, A., & Meriyati. (2026). Analisis perbandingan model desain pembelajaran ADDIE dan Dick & Carey dalam pengembangan pembelajaran. *Paedagogie*, 21(1), 1677–1684.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Berlian, L., Arfan, F. M., Azzahra, S., Eryulianti, D., & Dewi, T. (2024). Implementasi assemblr edu untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas IX pada materi listrik statis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 381–387.
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart box untuk anak tuna grahita. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66–72.
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi literatur pemanfaatan aplikasi assemblr edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318.
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Wijaya, R., Aqila Septiyani Siti, & Usep, S. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dianta, A. F., Devi, Citra Sarinastiti, W., & Akbar, Z. F. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis virtual reality menggunakan video 360°. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 9(1), 21–28.
- Fahdiana, S. Y., Sari, M. P. P., & Kiromah, K. (2024). Implementasi media augmented reality assembler edu dalam pembelajaran sistem tata surya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 2(2), 74–85.

- Farikha, K. S., Kusumaningrum, N. E. S. A., Naqiya, M. F., & Surayanah. (2026). Efektivitas media pembelajaran tiga dimensi (3D) dalam mendukung inovasi pembelajaran di era digital. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 590–601.
- Husada, N. P., Iyah, N. N. I., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 187–201.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. In *Merdeka Mengajar*.
- Khairunisa, W., Taufik, A. N., & Pamungkas, T. A. (2024). Pengembangan augmented reality berbantuan assemblr edu dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1177–1185.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan media pembelajaran berbantuan assemblr edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Mafudiansyah, Sari, S. S., & Arsyad, M. (2020). Analisis hasil belajar fisika di SMA Negeri 3 Makassar. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 16(1), 8–19.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Mahmudah, N. L., & Wiratama, N. A. (2025). Keefektifan pengembangan media diorama berbasis augmented reality dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 541–550.
- Maria, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan media congklak di SD Katolik Wetakara. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(12), 67–77.
- Mashuri, Mauliza, R., & Bararah, I. (2023). Peningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VIII melalui implementasi model discovery learning di SMPN 1 Dabun Gelang Gayo Lues. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(4), 509–527.
- Masri, Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media augmented reality assemblr edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216.

- Maulani, G., Septiani, S., Mukra, R., Kamilah, A., Dayurni, P., Saptadi, N. T. S., Ersani, E., Nurlily, L., Missouri, R., Hazin, B. I., Hadiningrum, L. P., Fratiwi, N. J., Rahmadani, K., Isminarti, Fazriansyah, M. F., & Evenddy, S. S. (2024). Pendidikan di era digital (A. C. Purnomo (ed.)). *Sada Kurnia Pustaka*.
- Mauliyah, F., Amrah, & Nilawati, A. (2024). Peningkatan hasil belajar ipas menggunakan media augmented reality berbantuan assemblr edu pada peserta didik kelas V. *Global Journal of Edu Center*, 1(4), 251–255.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17.
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian konseptual hasil belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhinya. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.
- Nasirotn Nisa, S., & Haroky, F. (2025). Pengaruh media diorama terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1759–1768.
- Nugraha, I. M. B. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media interaktif diorama berbasis augmented reality untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa sekolah dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 2779–2786.
- Nurhalimah, U., Waluyo, E., Avrilianda, D., & Ellianawati. (2025). Effectiveness digital diorama media to improve students ' concept understanding of food chain material in elementary school. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(2), 318–328.
- Rahmah, K. A., & Barokah, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPA kelas V SDN Sindangjaya 04. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 418–427.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Ramadhani, N. S., Susanti, Y. E., & Saputra, B. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Madrasa: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 2(1), 21–29.
- Sapari, A., & Elhawwa, T. (2023). Analisis kesulitan pemahaman tanda baca peserta didik pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 3 Menteng Palangkaraya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 18(2), 170–174.
- Saputra, B. B., Suhartini, E., Mustamiroh, & Muhlis. (2025). Media pembelajaran STEM berbasis augmented reality dengan boardbook pada materi IPAS. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(13), 295–305.

- Saputra, K. A., Sudiarta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran daring multimodal pada google classroom untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 41–50.
- Saputri, W. J., Adib, H. S., & Fitri, E. (2025). Pengaruh penggunaan pertanyaan pemantik terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar pada pembelajaran PAI. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 7(3), 378–391.
- Siahaya, S. R. (2024). Literatur Review: Penerapan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2(2), 313–319.
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan paradigma pendidikan di era digital. *Pubmedia Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Journal Mahesa Center*, 1(1), 242–248.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R&D) (R. Risdiantoro (ed.)). *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Suleman, W. R. K. N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sukma, M., Fauziah, R. N., & Raisal, A. Y. (2025). Revolusi pembelajaran tata surya di sekolah dasar: augmented reality sebagai media digital interaktif abad 21. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 263–274.
- Sya'diah, K., Ansyah, M. H., Habibah, N. A., Aji, N. P., & Masfuah, S. (2024). Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif diorama metamorfosis terhadap hasil belajar IPAS. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(5), 171–180.
- Telaumbanua, I. A., Abdillah, A., Laili, R., Hutahean, D. F., & Purba, N. F. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Bangun Ruang Rumus Simulasi 3D) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 060858 Durung. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 24311–24318.
- Turrohmah, A., & Salito. (2025). Tantangan dan peluang dalam menggunakan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(2), 11–19.
- Veda, O. X., & Pamungkas, R. R. (2025). Efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran akuntansi: rapid literature review/tinjauan cepat (2018–2024). *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(5), 3031–5220.

- Wachid, N., Majid, A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azhari, M. N. (2023). The effectiveness of using assemblr edu learning media to help student learning at school. *Journal of Research in Science Education*, 9(11), 9243–9249.
- Yanita, R., Firdaus, R., & Herpratiwi. (2025). Pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 144–154.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implemetation, evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.
- Zulaikha, Ismail, A., & Panjaitan, R. L. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 338–352.