

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman, Hery Nugroho. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Ahmad Burhanudin. "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Ahmad Hasni Setiawan, Hasan Dani. "Studi terhadap Media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat". *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 1 (2021), Vol. 7: 1-5.
- Ahmad Syawaludin, et al, "Development of *Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning*", *International Journal of Instruction*, 4 (October, 2019), Vol. 12: 331-344.
- Ainun Khasanah, Titin Sunarti. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Metode ADDIE Pada Materi Gerak Lurus di MAN Surabaya". *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*. 1 (2016), Vol. 5: 45-48.
- Akhmad Sugiarto. "Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah". *Jurnal Guru Inovatif*. 2 (2022), Vol. 1: 7.
- Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2016).
- C.E. Widyahening. "Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 1 (2018), Vol. 2: 11-19.
- Candra Eko Nastiawan. "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI yang Dilengkapi dengan Aplikasi *Augmented Reality* (AR)". *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018.
- Cecep Kustandi, Bambang. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2018.
- Dwi Prasetya Danarjati, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Dwi Pugi, Sri Mastuti. "Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran

- Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 1 (2022), Vol. 13: 3.
- Eko Putro Widyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Ermi Sola, dkk. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV UIN Alauddin Makassar”. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1 (2022), Vol. 2: 49.
- Firdaus Fakhry Zamzam. *Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama, 2018.
- Heri Gunawan. *Kurikulum dan Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- I Made Tegeh. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Imam Fahrudin. “Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan,” *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*. 2 (Juli, 2020), Vol. 5: 65–82.
- Ina Magdalena, dkk. “Analisis Bahan Ajar”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2 (2020), Vol. 2: 311-326.
- Indra Bangkit Komara. “Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa”. *Psikopedagogia*. 1 (2016), Vol. 5: 33-42.
- Joko Subando. *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Non Tes*. Klaten: Lakeisha, 2022.
- Karmanis. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pilar Nusantara, 2020.
- Kompri. *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Buku yang digunakan dalam Satuan Pendidikan*. Jakarta: Mendikbud, 2016.
- Meyninda Destiara. “Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi berbasis Islam-Sains berbantuan Media *Augmented Reality*”. *Proceeding Antasari International Conference*. 1 (2019), Vol. 1: 56-68.
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Moh. Syarifi Sumantri. *Strategi Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo, 2015.
- Muhammad Chairudin, dkk. “Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi

- Assemblr Edu* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS”. *Communnity Development Journal*. 2 (2023), Vol. 2: 1312-1318.
- Muhammad Hasan, dkk. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021.
- Muhammad Irfani Syauqi. “Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Aswaja”. *Skripsi*. Malang, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Muhammad Shaleh Assingkily. *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: IKAPI, 2021.
- Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Mutammimah Finnajah, dkk. “Pengembangan Modul Fisika SMA Berbasis Multi Representasi Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Prembun Tahun Ajaran 2015/2016”. *Jurnal Radiasi*. 1 (April 2018), Vol.2 1-27.
- Nisya Sintawana, dkk. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA”. *Ji-Tech*. 2020.
- Nizamuddin, et,al. *Metodologi Penelitian: Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa*. Bengkalis: Dotplus Publisher, 2021.
- Noviyanti, Gading Gamaputra. “Model Pengembangan ADDIE dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara: Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa”. *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*. 2 (2020), Vol. 4: 100–121.
- Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nusa Putra. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- P. Sondang Siagian. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Putrawangsa, Hasanah. “Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Tatsqif*. 1 (2018), Vol. 16: 42-54.
- Putu Rissa. “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK NEGERI 4 Denpasar”. *Jurnal PKM*. 2 (2022), Vol. 2: 106.
- Raka Wiradarma, dkk. “Pengembangan Aplikasi Markeless *Augmented*

- Reality Balinese Story I Gede Basur*". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*. 1 (2017), Vol. 6: 31.
- Ramlan Efendi. "Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1 (2017), Vol. 2: 73–74.
- Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono. "Pentingnya Media dalam Pembelajaran guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar". *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (2020), Vol. 2: 25.
- Siyoto, dkk. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sri Larasati. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- Sri Latifah, Ardini Utami. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial *Schoolology*". *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1 (2019), Vol. 2: 36-45.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Syamsul Huda Rohmadi. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* Yogyakarta: Araska, 2012.
- Talizaro Tafonao. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2 (2018), Vol. 2: 103.
- Teni Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat* 3. 1 (2018): 174.
- Tika Kurniawati dkk. "Media Pembelajaran Pada Materi Fluida dengan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk Siswa SMA". *Prosiding Seminar Nasional Fisika Festival*. 1 (2020), Vol. 1: 168-173.
- W. Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2012.
- Wardani. "Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality (AR)*". *Jurnal Teknologi*. 2 (2015), Vol. 8: 104–105.
- Wenny Wijayanti, dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2 (2015), Vol. 4: 94-101.
- Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research, 2020.