

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, A., Aqua, H., & Wardhani, K. (2024). Pengaruh Media Augmented reality (Ar) Berbantuan Assemblr edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp It Robbani Sintang.
- Ahmad, R. R., Hafid, R., Bahsoan, A., Ilato, R., & Sudirman, S. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis (JEBE)*. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/article/download/27657/10181>
- Akbar, Muh. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(4), 1405–1417. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i4.781>
- Amelia, V., & Isdaryanti, B. (2024). Application Of Assemblr edu Augmented reality Media In Ipas Learning On Water Cycle Material At Wonosari 01 State Elementary School. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 14(1). <https://doi.org/10.30998/Formatif.V14i1.22161>
- Anggraini, Atika. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). New York: Longman.
- Br Manik, D. P. (2025). Analisis tingkat kognitif pada soal buku teks IPA kelas VII berdasarkan Taksonomi Bloom (Revisi). *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). New York: Harper Collins.
- Durrani, S. F., Yousuf, N., Ali, R., Musharraf, F. F., Hameed, A., & Raza, H. A. (2024). Effectiveness Of Spaced Repetition For Clinical Problem Solving Amongst Undergraduate Medical Students Studying Paediatrics In Pakistan. *Bmc Medical Education*,. <https://doi.org/10.1186/S12909-024-05479-Y>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). London: Sage Publications.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology.
- Husamah, H., Suwono, H., Nur, H., Dharmawan, A., Raya Tlogomas, J., & Java, E. (2022). Global Trend Of Research And Development In Education In The Pandemic Era: A Systematic Literature Review. <https://doi.org/10.22219/Raden.V>
- Husna, R., & Sumiati, E. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 2(9).

- Jenjang, U., Mts, S. /, & Program, /. (N.D.). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Fase D.
- Jiyanto. (2024). Pendidikan Pembelajaran Era Society 5.0. Alifba Media.
- Laili, Ummiy Fauziah, Ratna Wahyu Wulandari, dan Lilik Rahmawati. (2023)"Development of Android-Based Simple Learning Media Solar System Materials As A Resource of Self-Learning Students of Junior High School." *Proceeding International Conference on Education*: 377–386. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1748>.
- 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>
- Maryana, O. F. T., Inabuy, V., Sutia, C., Hardanie, B. D., & Lestari, S. H. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 7. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://Buku.Kemdikbud.Go.Id>
- Maya Rahmawati, (2023) Penggunaan Model Pembelajaran Advance Organizer dengan Media YouTube dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)* 1, no. 1: 41–49, <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i1.26>.
- Mayer, R., & Fiorella, L. (2021). The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Misbahul Surur, Muhamad Alifudin, Nashrul Muminin, dan Lely Hidayah Nur Syafitri, (2023) Relevansi Teori Kognitif Menurut Jerome Seymour Bruner terhadap Strategi Pembelajaran Bermakna di Era Digital, *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan* 2, no. 2: 223–234.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 34–36.
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Akbar, Muh. N., & Nurrijal, N. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 376. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V17i1.17159>
- Nilamsari, D.P. & Dewi, I.P. 2023. Rancang Bangun Media Assemblr edu Berbasis Augmented reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(1): 96–102. Tersedia Di <http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Voteknika/Index>.
- Nugraha, A., dkk. (2020). Media interaktif berbasis Android untuk IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 88–99.
- Nur, L., Guntur, A. :, Biologi, N. P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Muhammadiyah, U., & Abstrak, S. (2024). Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Augmented reality Dalam Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi.

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1, 86–100.
- Pasande, J., & Hakim, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented reality Menggunakan Aplikasi Assemblr edu Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Smp Negeri 30 Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Jtepend*, 5(1).
- Peramudita, L., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Berhitung Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 463–478.
- Purnama, M. M., Adha, M. M., Perdana, R., & Maulina, D. (2024). Development Of Technological Learning Media To Increase Students' Civic Knowledge. *Ijorer : International Journal Of Recent Educational Research*, 5(5), 1121–1133. <https://doi.org/10.46245/Ijorer.V5i5.670>
- Rahmatika, Kharisma D., Teguh Prasetyo, dan Ratna Wahyu Wulandari. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA." *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 1–25.
- Rahmawati, D., & Kurniawan, H. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis AR pada materi tata surya. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(1), 56–68.
- Salim, A., Hadi Utama, A., Mandiri, P., & Edu, A. (2024). Pemanfaatan Assemblr edu Sebagai Media Augmented reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri Kata Kunci. <http://jiip.stkipyapisdompau.ac.id>
- Sari, D. Y. (2024). Pengembangan Flashcard Qr-Code Berbasis Augmented reality Pada Materi Virus Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas X Sma/Ma.
- Shita, L., Damayanti, A., Mahardika, G., & Putra, C. (2024). Development Of Augmented reality Media Based On Assemblr edu To Enhance The Learning Outcomes. <https://doi.org/10.22219/Raden.V4i2>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Suaib, M., & Sutriyani, W. (2024). The Effectiveness Of Using Assemblr edu Application Media Based On Ar (Augmented reality) On Understanding The Concept Of Elementary School Geomaty 3d. *Indonesian Journal Of Education & Mathematical Science*, 5(3), 190–196. <https://doi.org/10.30596/Ijems.V5i3.21018>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, S. (2023). Digital native dan implikasinya dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 22–35.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Udhiyah, R. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Di Kelas 2 Mi Kh Hasyim Asyari Kota Malang.
- Umaroh, I. Y., & Adlini, M. N. (2025). Pengembangan Flashcard Berbasis Pendekatan Sainifik: Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Dan Fungsi

- Sel. Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains (Bioedusains), 8, 2598–7453. <https://doi.org/10.31539/9d5jka74>
- Utami, R.A., Rohmadi, M. & Septiana, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Buletin Pada Materi Usaha Dan Energi Di Sma Negeri 2 Laung Tuhup. *Jkpi : Jurnal Kajian Pendidikan Ipa*, 2(1): 126–132.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widia Khairunisa, Annisa Novianti Taufik, & Trian Alamsyah Pamungkas. (2024). Pengembangan Augmented reality Berbantuan Assemblr edu Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(4), 1177–1185. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V14i4.2198>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yusal, Yulianti, Ratna Wahyu Wulandari, Atika Anggraini, dan Aziza Anggi Maiyanti. (2023) "Collaborative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perpindahan Kalor." *ORBITA: Jurnal Kajian Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*.