

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. PT Bumi Aksara
- Adventyana, Benedicta ., D. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Aji, C., D. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Bola Tembak Pintar Untuk Pemahaman Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(9), 33–44.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Apriliani, H., & Kartikasari, R. D. (2024). Kaidah Kebahasaan Cerpen “Anak Kebanggaan” Karya a.a. Navis Dalam Menulis Teks Deskripsi. *Jeil: Journal Educational of Indonesia Language*, 5(2), 18–29.
- Ariansyah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran AR CER (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr EDU dan Canva pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Arifannisa., dkk. (2023). Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran. In Efitra (Ed.), *Sonpedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Andi.
- Ariyana., D. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Widiya, P., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., ... Palembang, F. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar*. 4(5), 702–709.
- Asyifa, N., & Tania, V. (2024). *Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. 2(3).

- Azizah, N., Tussifa, B., Nurhabibah, P., Guru, P., Dasar, S., Cirebon, U. M., & Education, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn 1*. 9(3), 152–158.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia*.
- Chairudin. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Deviyanty. (2017). *Jurnal Tarbiyah (Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan) Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara dan HS-PAI Sumatera Utara*. XXIV(1).
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sindue Melalui Metode Mind Mapping. *Bahasa Dan Sastra*, 1, 1–76.
- Fadly, A., D. (2020). Analisis Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan dan Inovasi Media Pembelajaran Digital. In *Eureka Media Aksara* (Nomor September).
- Fauzi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Mata pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 730–745. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9251>
- Febriana (2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konteks Bubu Kelas VII SMP*". Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Vol. 17). Samudra Biru (Anggota IAKPI).
- Fitri, F. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6330–6338.

- Fitriannor, D. (2024). Pemanfaatan Assemblr Edu Sebagai Media Augmented Reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8935–8943. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5161>
- Frans, N., Nuryanti, N., & Onsu, N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(2021), 10891–10897.
- Ghina & Jalal (2025) Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765>
- Gunawan, & Ritonga, A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. PT Rajagrafindo Persada.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., & P, M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Hikmah, S., D. (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>
- Idamansari, I., D. (2025). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Berbasis Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Makassar. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 217–225. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i3.574>
- Islam, U., Sulthan, N., & Saifuddin, T. (2025). *Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dampak yang sangat berpengaruh pada motivasi . Jika proses pembelajaran menggunakan. 2021.*
- Ismayani, I. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT Elex Media Komputindo.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3 (14), 12.
- Karo-karo, I. dan R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. VII, 91–96. <https://doi.org/25800450>
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran. In *Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kurniati. (2018). Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Nomor 1). <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>

- Kusuma, Supardi, Akbar, Hamidah, Ratnah, Fitrah, Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Leliavia. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.62099/khapro.v4i1.41>
- Lestari, D, W, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Lusita, J., D. (2019). *Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Padang*. 113–120.
- Mais, Asrorul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Malik, A. (2018). *Metode Penelitian Bahasa Indonesia*. FKIP, UMRAH.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. 1(4), 412–420.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyaningtyas. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Lilis (ed.)). IKAPI.
- Mustaqim, I., D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 1(2), 36–48. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara*. 06(01), 5328–5339.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM*. 3, 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Parameswari., D. (2022). *Analisis Kaidah Kebahasaan Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 1 Sandik Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. 2(April), 61–67.
- Pasande, J., Hakim, A., & Pattaufi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Smp Negeri 30 Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.15330>
- Puja (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realty Iklan (ARIK) berbantuan Assemblr EDU pada Kemahiran Menulis Pelajaran Teks Iklan Siswa Kelaas VIII SMP 6 Bintang Timur Tahun Pelajaran 2024/2025*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Purba, K. (2023). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (T. Harimurti (ed.)). Anggota IKAPI.
- Purba, EK & Rahmadi, P. (2021). Lipaya Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quittez Pada Proses Pembelajaran Darine. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpin Ekonomi dan limu Sosial*, 162) 146-163.
- Rachim, R, M, D. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(02), 594–605.
- Rahmawati, M. I. A., Noperman, F., & Kurniawati, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar IPA SDN Gugus III Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2), 297–304. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i2.33709>
- Rochaendi., D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Press.
- Sabara, E., & Wahrini, R. (2021). *Desain Media Visual Pada Pembelajaran Dalam Jaringan ( Daring )*. 230–238.
- Safitri, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... In Sarwandi (Ed.), *AL-Ahya* (Vol. 01, Nomor 01).
- Sagala, D, & Nibaho, D. (2023). No Title. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1–14. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/index>
- Said, I A., D. (2024). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTS Al-Ikhlas Ranowila. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9(1), 50–61. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i5.289>

- Sari, D.M., D. (2024). The Effect Of Assemblr Edu Learning Media On Social Science Learning Outcomes. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.58432/mahir.v3i2.11110>
- Sari, N. &. (2023). *Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam*. 06(01), 1707–1714.
- Setiawan, A. H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*., 1–5.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *I(1)*, 24–34.
- Shinta, F. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konteks Bubu Kelas VII SMP*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Stanislaus Hermaditoyo. (2019). Teks Deskriptif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 267–273.
- Subarna, E. R., D. (2023). Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi). In S. Wulan (Ed.), *Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Subarna, R. dkk. (2021). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media Pembelajaran Alam Dalam Proses Belajar Mengajar. *Metanoia*, 6(1). <https://doi.org/10.55962/metanoia.v6i1.121>
- Thiagarajan, Sivasailam, & Others, A. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Ulfa, N., Amir, J., & Daeng, K. (2018). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Makassar Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Universitas Negeri Makassar*, 3–4.
- Ulfah, J. &. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Kabupaten Lamongan*. 2, 75–82.

Umi (2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel di Kelas XI*. Universitas Maritim Raja Ali Haji

Wahyuni, Elfinta., D. (2024). Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (Ar) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelahan Sel. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 1099. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i2.4941>

Wiranto Dandi, D. (2021). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Media Gambar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 STKIP PGRI Bandar Lampung*.

Wulandari & Makhroji. (2025). *Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Interaksi Aktivitas Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar ELSE ( Elementary School Education*. 9(1).

