

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. PT Bumi Aksara.
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember*, 8(23), 514–521.
- Aniantasa, (2023). “Pengembangan e-modul 3D berbantuan essemblerl edu untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran teknologi perkantoran siswa kelas X SMK”. *Skripsi Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Ariansyah, (2023) “Pengembangan media pembelajaran AR CER (*Augmented Reality Cerpen*) pada materi teks cerpen siswa kela IX sekolah menengah pertama negeri 4 Tanjungpinang”. *Skripsi Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Ahmad, (2022) “Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* untuk meningkatkan hasil belajara siswa SMA Negeri 5 kota Ternate”. *Skripsi Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Daniyati, 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>
- Dewi, & Ika Parma. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press
- Ernalida, Yenni Lidyawati, Ansori, Abdul Gafur, Nurul Hikmah dan Resky Utami. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat Vol. 5, No. 2*
- Ekaputri, (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 9 Berbasis Android pada materi Laju Reaksi”. *Skripsi Universitas Maritim Raja Ali Haji*.

- Gusfitri, M. L., & Delfia, E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Gunawan, & Ritonga, A. R. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. PT Rajagrafindo Persada.
- Heriyanto, S. P. (2021). Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas 8. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kusnadi dan Darmawan (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* Jl. Tambran Ramagun Jakarta, Kencana
- Kosasih dan Kurniawan, (2017). *Jenis-jenis Teks fungsi, Struktur, dan Kidah Kebahasaan*, Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2017). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Malik, A. (2018). Materi Kuliah Metodologi Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. FKIP Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- 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>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Octaviani, L., Harta, J., & Winarta, G. Y. (2022). Development of Assemblr Edu- Assisted Augmented Reality Learning Media on the Topic of Effect of Reactant'S Concentration and Catalyst on Reaction Rate. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 58–71.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press
- Safitri, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Puisi pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam Tahun Pelajaran 2022/2023. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(1), 559–564. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3473>

- Suhati, T., Hendrawan, B., & Permana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SOLCAR Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 108–115.
- Sekar Rinda, A., & Nur Kumala, F. (2023). Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas Vi Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 26–38.
- Suhati, (2023). “ Pengembangan media pembelajaran SOLCAR berbantuan *Assemblr Edu* untuk meningkatkan hasil belajar IPA Materi sistem Tata Surya”. *Skripsi Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Sugiyono. 2022. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widya, Rika dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Wulandari, N. K., & Muhroji. (2025). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Interaksi Aktivitas Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar ELSE (Elementary School Education. 9(1).