

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den, Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer-Science+Business Media, B.V.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.
- Assemblr. (t.t.). *Assemblr Studio | Enliven Ideas in 3D & AR*. Diambil 12 Juli 2024, dari <https://www.assemblrworld.com/studio>
- Assemblr | LinkedIn*. (t.t.). Diambil 6 Februari 2024, dari <https://id.linkedin.com/company/assemblrworld>
- Assemblr EDU | Fun & Interactive Learning in 3D & AR*. (t.t.). Diambil 7 April 2024, dari <https://edu.assemblrworld.com/>
- Azizah, R., Yuliati, L., & Latifah, E. (2015). Kesulitan Pemecahan Masalah Fisika pada Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya*, 5(2), 44–50.
- Bates, A. W. (Tony), & Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age*. Tony Bates Associates Ltd. <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. Dryden Press. <https://books.google.co.id/books?id=s6ocAAAAMAAJ>
- Darwin, M. (2021). Pengantar Penelitian Ilmiah. Dalam *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Dewi, F. S., & Ismayati, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Medan Magnet dan Induksi Elektromagnetik Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Dwiyanti, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Topik Gelombang Bunyi. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v6i1.9399>
- El Sayed, N. A. M., Zayed, H. H., & Sharawy, M. I. (2011). ARSC: Augmented reality student card. *Computers & Education*, 56(4), 1045–1061. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.019>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fathurohman, A. (2014). Analogi dalam Pengajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), Article 1.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Giancoli, D. C. (2014). *Physics: Principles with applications* (Seventh edition). Pearson.
- Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J. (2011). *Fundamentals of physics* (9th ed). Wiley.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed). Merrill.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Ilhamsyah, B. Y., Sudarti, S., & Bektiarso, S. (2022). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Augmented Reality (AR) Materi Rangkaian Arus Searah untuk Siswa SMA. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i3.33689>
- Junaidi. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Gerak Harmonik Sederhana Berbasis Etnosains Tradisi Baayun Maulid*. UIN Antasari Banjarmasin.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kalsum, U., Siahaan, S. M., & Syuhendri, S. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality bagi Siswa Fisika dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2138>
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2010). *Al-Qur'an dan tafsirnya* (Ed. yang disempurnakan). Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Mahpudin, A., & Puadi, E. F. W. (2018). Rancang Bangun Augmented Reality (AR) Berbasis Android untuk Pengembangan Media Pembelajaran Fisika. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4255>
- Masniah. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Wasaka Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa pada Materi Fluida Statis*. UIN Antasari Banjarmasin.

- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.15763>
- Pickavance, M. (2021a, November 11). *Best 3D modeling software of 2024*. TechRadar. <https://www.techradar.com/best/best-3d-modelling-software>
- Pickavance, M. (2021b, November 11). *Best graphic design software of 2024*. TechRadar. <https://www.techradar.com/best/best-graphic-design-software>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Assoc.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sannikov, S., Zhdanov, F., Chebotarev, P., & Rabinovich, P. (2015). Interactive Educational Content Based on Augmented Reality and 3D Visualization. *Procedia Computer Science*, 66, 720–729. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.11.082>
- Sarah, L. L., & Suwarma, I. R. (2022). *Fisika untuk SMA/MA Kelas XII*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Siswanto, J. (2019). Mempersiapkan Society 5.0 melalui Pembelajaran Fisika. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FISIKA V 2019*.
- Sugiarto, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(2), Article 2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.

- Webflow Team. (2024). *20 best graphic design software tools in 2024* | *Webflow Blog*. Webflow. <https://webflow.com/blog/graphic-design-software>
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2013). Current Status, Opportunities and Challenges of Augmented Reality in Education. *Computers & Education*, *62*, 41–49. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
- Young, H. D., Freedman, R. A., Ford, A. L., & Sears, F. W. (2008). *Sears and Zemansky's university physics: With modern physics* (12th ed). Pearson Addison Wesley.