

## DAFTAR PUSTAKA

- Abda, M. I., Muliana, M., & Fonna, M. (2020). Implementation of Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI) Approaches to Improve Student's Mathematics Communication Skills in SMK Negeri 1 Nisam. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(6), 422–428. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i6.2729>
- Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 608–617.
- Aklimawati, A., Isfayani, E., Listiana, Y., & Wulandari, W. (2022). Pengembangan Learning Management System (LMS) Edmodo Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk SMA Negeri 7 Lhokseumawe. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.54314/jmn.v5i1.203>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ardiansyah, R., Diella, D., & Suhendi, H. Y. (2020). Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis STEM Bagi Guru IPA. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 31. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.12172>
- Ardilah, N. (2020). Efektivitas media pembelajaran my classroom creation wall dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak ...)*, 03(01). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2133177>
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Arikunto. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Arikunto. (2013b). *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara.
- Arisanty, D., Hastuti, K. P., Setiawan, F. A., & Imawwati, R. (2020). Improving Geography Learning through Project-based Learning Model. *International*

*Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5), 585–594.  
<https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i5/pr201723>

Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510.  
<https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Assemblr. (2023). *Assembl-Visualize Ideas in 3D and AR*.  
<https://id.edu.assemblrworld.com/how-it-works>

Ate, D., & Ledo, Y. K. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Literasi Numerasi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 472–483. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1041>

Bwariat, A. M., & Yugopuspito, P. (2024). Pengembangan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Ruang dan Meningkatkan Keaktifan Siswa SMP Kelas VIII. *Journal on Education*, 06(03), 17799–17806. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5662>

Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (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/>

Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>

Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109.  
<https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>

Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2021). Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11.  
<https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>

Ernawati, M., Yuni, E., & Malik, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Proyek pada Materi Termokimia di Kelas XI SMA. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 10(1), 9–

16. <https://doi.org/10.22437/jisic.v10i1.5306>

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.

Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 709–716.

Firdaus, A. Y. (2021). Penggunaan Media MBB AR Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Karakter Sisiwa Slow Learner. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 781–800. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.354>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)

Hafizhah, A. A., Dewi, I. P., Hanesman, H., & Samala, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran K3LH Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Augmented Reality (AR) di SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(3).

Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, M., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 8, Issue 9).

Hikmah, S., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality *Assemblr Edu*. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/qodiri>.

Jannah, R., & Oktaviani, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 123–138. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/283>

- Lestari, D. W., Rusimamto, P., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>
- Listiana, Y., Aklimawati, A., Wulandari, W., Suandana, A., & Arindi, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Metode Numerik Berbantuan Geogebra Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Numerasi. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 72–82. <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.663>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>
- Mahmuzah, R., Hidayat, A. T., Qausar, H., Sinaga, N. A., Arinal, T. M., & Darmawan, M. P. (2023). Analisis Validitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–996. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2917>
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Muliasrini, K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3114](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114)
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 459–471. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3.
- Muslimah, N. F., Sumarti, S. S., Mursiti, S., & Kasmui. (2023). Desain Booklet Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar. *Chemistry in Education*, 12(1), 42–49. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

- Nilamsari, D. P., & Dewi, I. P. (2023). Rancang Bangun Media *Assemblr Edu* Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.121759>
- Ningsih, A. M., Pratomawati, A., Sa'idah, S., Narayanti, P. S., Syafi'i, F. F., Nurlily, L., Edi, S., Ridhani, J., Nay, D. M. W., Fadli, M., & Aji, N. U. B. (2023). *Desain Sistem Pembelajaran* (M. Z. Arifin (ed.)). PT Sada Kurnia Pustaka.
- Nufus, H., Muliana, M., & Fonna, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Matriks. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 12(3).
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v1i1.4924>.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, anggota IKAPI.
- 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. <https://doi.org/10.26740/jcer.v6n1.p58-71>
- PISA. (2023). PISA 2022 Insights and Interpretations. In *OECD*.
- Purwoko, N. E., & Parga Zen, B. (2023). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 302–312. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1407>
- Puslitjakkidbud. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Issue 2).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Rahma Sari, A., Okra, R., Antoni Musril, H., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan *Assemblr Edu* Di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1387–1394. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7247>
- Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Ganestri, I. D. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar untuk Siswa. *Jurnal Varidika*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Saidah, D. N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4D+ Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. 1–23.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. KENCANA.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, N. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 72–83. <http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/2907/2199>
- Sari, R. K., Maryana, M., Qausar, H., Fajriana, F., & Lisiana, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 30–11.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(1), 1118–1124.
- Sembiring, V. R., & Atika, T. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Literasi, Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan Metode Groupwork. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial ...*, 2(3), 423–428.

<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i3.2594>

- Sidiq, F., Ayudia, I., & Sarjani, T. M. (2023). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa. *Journal of Human And Education*, 3(3), 69–75.
- Sudarti, S. (2022). Penerapan pembelajaran literasi numerasi pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika*, 130–139. <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/matematika/article/view/297>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- 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 Multidisciplinarity*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1248>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Tania, E. P., Patmaningrum, A., & Aini, A. Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Melalui Aplikasi *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. *Dharma Pendidikan*, 19, 151–161.
- Tim Direktorat Pembinaan SMP. (2017). Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1>. Panduan Penilaian SMP - Cetakan Keempat 2017.pdf
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanuar, Y. (2018). Unit Pembelajaran STEM Mata Pelajaran IPA SMP Kelas IX Miniatur Rumah Hemat Energi. *Bandung SEAMEO (South East Asia Ministry Of Education Organization)*.