

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, F. A. (2024). E-Modul Ipa Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Model Mental Siswa. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 141–146.
- Aldya, R. F., We, A. V. T., & Mitasari, Z. (2022). Pengembangan Modul Kontekstual Pembelajaran Ipa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 186–191. <https://doi.org/10.31849/bl.v9i2.10990>
- Anyan, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Teknologi Augmented Reality Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Vol. 140). PT RajaGrafindo Persada.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Chaerani, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas 1 SD di biMBA-Aiueo Kramat Semanan. *ResearchGate*, 05. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2232>
- Ein, A. R. N. E. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Tata Surya Di Masa Pandemi. *BARIK*, 3(1), 195–206. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.44738>
- Elvina, T., Miranda, D., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 57–61. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i1.256>
- Gempita, D. E., Arif, D. N., & Putra, G. P. (n.d.). *Pengaruh Event Quality dan Emotional Terhadap Future Intention Yang Dimediasi Spectators Satisfaction di Indonesia Open*.
- Habsy, B. A., Yusiana, A. P. E., Nadya, N., & Fahmi, A. (2024). *Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pendidikan*.
- Hamid, A., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 SD Negeri 01 Ulak Kemang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 129. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.8134>
- Hidayat, L. (2024). *Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui*

Aplikasi Augmented Reality Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal.

- Irfansyah, J. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), 86–96. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.384>
- Jamun, Y. M. (2018). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maryanto, R. I. P. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *PEDAGOGIA*, 16(3), Article 3. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Masus, S. B. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains IPA dengan Menggunakan Metode Ekperimen Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 2, 1–7.
- Maziyah, H. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Munthe, A. P. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>

- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 271164. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pradana, R. A. (2020). *Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Radio Dan Televisi*. 09.
- Pradina, N. R., Azyfah, I. E., & Kurniawati, W. (2024). Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatuan Alam*, 2, 270–283. <https://doi.org/id>
- Pratiwi, I. T. M. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 57–69. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), Article 1. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Rasyid, K. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Ratminingsih, N. M. (2020). Printed Media Versus Digital Media: Which One is More Effective? *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*. Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019), Denpasar, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.009>
- Revianti, S. L. (2022). Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web DALAM pembelajaran Bahasa Inggris. *JIKO (Jurnal Informatika dan*

- Komputer*), 6(1), 102. <https://doi.org/10.26798/jiko.v6i1.535>
- Rusdi, M. I., Prasti, D., & Rais, A. (2021). Pendampingan dan Pengenalan Metode Ajar Interaktif dengan Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal IPMAS*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.54065/ipmas.1.3.2021.104>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi “Keragaman Budaya Indonesia” Kelas V SDN 29 Cakranegara.*
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Silviana, E., Malawi, I., & Suyanti, S. (2023). Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(0), Article 0.
- Sugihartini. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sujarwo. (2022). DEVELOPING 21st CENTURY SKILLS. *Edukasi IPS*, 6(2), 14–23. <https://doi.org/10.21009/EIPS.006.02.02>
- 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). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Syahputra, F., Wardana, R. A., Nst, R. H., & Simatupang, F. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif Tentang Bencana Alam.*
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–

42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>

Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>

Wanda. (2021). *Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. https://www.researchgate.net/publication/350958488_POPULASI_DAN_SAMPEL_DALAM_PENELITIAN

Wimatra, A., Sunardi, S., Khair, R., Idris, I., & Santosa, A. (2019). Aplikasi Augmented Reality (ar) Sebagai Media Edukasi Pengenalan Bentuk Dan Bagian Pesawat Berbasis Android. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1217>

Wulandari, R. (2023). *Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan*. 09.

Yuniadi, N. F., Cintia, R., & Ikrom, F. D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 437–444. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3020>

Zaharah, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, & Wismanto Wismanto. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>