

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawan, D., Putriane, M. D., & Tnunay, I. A. (2025). Implementasi Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu Sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif Pada Program Studi Permesinan Kapal Di Era Digital. *Haumeni Journal of Education*, 5(2), 67–77. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i2.24081>
- Afna, N. (2024). *penggunaan media pembelajaran pop up book pada pembelajaran ipa materi panca indera untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syekh Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 306-312.
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Amalia, E. N., Sofwan, M., & Risdalina. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi. Pc*, 5(4), 1048–1058.
- Ambarwati, I. D., & Istiq, N. (2026). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14(3), 591–600.
- Amdani, R. N., & Irma Purnamasari, A. (2022). Pengembangan Media Belajar Menggunakan *Augmented Reallity* Berbasis Android Pada Konsep Panca

- Indera. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(1), 399–407.
<https://doi.org/10.36040/jati.v6i1.4719>
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126–5135. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>
- Anjarwati, A., Qomariyah, R. S., Prameswari, D. A., Laili, S. N., & Wahyuningrum, P. D. R. (2025). Mewujudkan Pembelajaran IPA yang Imersif dan Interaktif melalui Workshop *Virtual Reality* Millealab bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 765–772.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10485>
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
- 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>
- Azisi, Priyono, D. J., & Nurfaiza. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Immersive dan Virtual. *Bara Aji: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.58790/ba.v2i02.600>
- Cahya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi

- Sains di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3469–3474. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.870>
- Cahyani, S. U., Syafi'ah, R., & Sari, E. Y. (2025). Pengembangan E-Modul Berbantuan Augmented Reality Materi Mengenal Bumi Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 449–457. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1772>
- Diwanti, D. R. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Assemblr Edu pada Pembelajaran IPS pada Materi Keberagaman Budaya di Pendahuluan. CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 9, 404–418.
- Fadila, A., Nurakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fania, E. S., & Putri, S. F. (2024). Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam Media Pembelajaran Menggunakan *Assemblr Education* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum. *Prosiding National Seminar on Accounting*. 55–63. <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/8873%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/download/8873/3114>.
- Fatayan, A., Zulherman, Z., & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan Media Visual *Flashcard* Berbasis *Adobe Premiere* di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 28–39. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>.
- Fauzi, N. A., & Saputro, H. B. (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>
- Febriansyah, A., Eryanto, H., & Adha, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 2821–2845. <http://indojurnal.com/index.php/jejakdigital/article/view/771>
- Fitriannor, Salim, A., & Utama, A. H. (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>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Handayani, T., & Sami Asih, S. (2024). Penerapan Media *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Bidang IPAS di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar : Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(2), 129–146. <https://doi.org/10.17977/um009v33i22024p129-146>
- Hartana, D., Deasy Mandasari, R., & Artikel, H. (2024). Implementasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Interaktif. *Journal Digital Transformation Technology (Digitech)* | 4(2), 1318–1324.

<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5617>

Hazmar, A. A., Hazmar, R., & Marlian, M. (2022). Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–106. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.499>

Helen, H., Marlina, L., & Fathurohman, A. (2023). Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7699–7702. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2896>

Helmi, Y., Haeriyah, S., Farihatun Nufus, S., & Asyura, I. (2024). Sosialisasi Alat Peraga Panca Indra Sebagai Media Pendukung Belajar Kepada Anak Sekolah Dasar di Desa Kadudodol. *STKIP Sykeh Manshur: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Serumpun Mematuhi*, 1(2, September), 4–8. <https://ojs.pjkrsm.id/index.php/sm/article/view/2>

Hidayah, N., Nizahiroh, A., Yulianti, R., & Prayogo, M. S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *REGRESI: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 10–19. <https://ejournal.papanda.org/index.php/regresi>OpenAccess:<https://ejournal.papanda.org/index.php/regresi>

Hidayati et al. (2023). Definisi Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Pengerenjo. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*. Vol. 2. 4(2), 51–58.

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa

- Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Isnaeni, N., & Sa'diyah, C. (2024). Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Sains dengan Earth Exploration : E-Modul Berbasis *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu*. *Proceedings of Seminar Nasional IPA XIV*, 521–530. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/3733/3173>.
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pancasila dalam Diriku Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri Podorejo. *FONDATIA Jurnal Pendidikan Dasar* 03. 9, 118–138.
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Khadijah, S., & Vita Dewi, S. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Panca Indra Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan *Assamblr Edu* Pada Siswa Kelas 1-2 Di Min Aceh Tenggara. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8165–8172. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14920>.
- Khalidy, D. Al, Faqih, A. F., Haswin, A., Bachri, S., Sumarmi, S., Utaya, S., & Putra, A. K. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Pelatihan Pengembangan *Virtual Reality* untuk Meningkatkan *Immersive Learning*. *Abdimas Universal*, 6(2), 432–441. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v6i2.520>.
- Kholidah, H., Sitompul, N. C., & Nurjati, N. (2026). Inovasi Pembelajaran Alfabet

- Melalui Flashcard Augmented Reality pada Siswa Pra-Sekolah di Kota Surabaya Tahun 2025. *Tafhim Al-'Ilmi : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam P-ISSN:17(2)*, 449–467.
- Lahfah, N. F., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media *Augmented Reality* (Ar) Berbasis Model Pembelajaran Metatips untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas V di SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (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>.
- Martalia, R., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Literasi Sains pada Siswa SD. *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 14(02), 264–274. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v14i02.326>.
- Maulidasari, M. P., M. Rezeki Muamar, M. E., & Faizah M Nur, M. P. (2020). Topik 8 : Alat Indera Manusia (Pembau, Pengecap, penglihat, Pendengar, Perasa). *Modul Digital Konsep Dasar Sains*, 1–26.
- Miranda, F. M., Retno, R. S., & Cahyaningtyas, I. T. (2026). Pengaruh Model RADEC Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Journal Social Science Academic* 4(1), 595–604. <https://doi.org/10.37680/ssa.9991>.

- Mystakidis, S., & Lympouridis, V. (2023). *Immersive Learning*. *Encyclopedia*, 3(2), 396–405. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3020026>
- Nando, F., Istiqomah, H. F. N., Arbi M., Ramadhan, R. A., Widiasmara, B. (2021). Peran Pembelajaran *Immersive* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa: *A Literatur Review*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 32(3), 167–186.
- Nazwan, A., Hidayat, Z., & Akbar, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 28–33.
- Neska Farulyan¹, F. N. (2021). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Ips Pada Materi Panca Indera Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 141–151.
- Novitasari, D., Listiani, I., & Prasasti, P. A. T. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1586. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2617>
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., & Feriyanto, D. (2025). Analisis Immersive Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(2), 122–130.
- Paramita, H., Kurnianti, E. M., & Winarni, S. (2025). Analisis Penerapan Media *Augmented Reality* (Ar) *CAXRA : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 05(02), 565–576.

- Pramono, H., Maritim, A., & Bahari, S. (2026). *Integrasi Virtual Reality DAN Augmented Reality dalam Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 : Tinjauan Literatur. Netizen: Journal Of Society And Bussiness* 2(3), 298–303.
- Prasasti, P. A. T., & Ayunin, D. Q. (2025). Penerapan Media E-book Interaktif Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Munggut 03 Kabupaten Madiun. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4466>
- Prasasti, P. A. T., Sholikhah, O. H., & Alsulami, N. M. (2026). *STEM- Based Learning Design : Enhancing Students ' Scientific and Engineering Literacy through a Green Refrigerant Box in Elementary Schools. journal Eduscience (JES)* 13(3), 857–876.
- Pratama, F. A., & Effendi, H. (2021). E-Learning Bebasis Wordpress Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 466. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.41534>
- Purnamawati, L. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital Dengan Menggunakan Model Self Directed Learning Pada Materi Membaca Cerita Rakyat Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Universitas Pgri Madiun.
- Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67–73. <https://doi.org/10.59395/jitp.v4i2.98>.
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi Teknologi *Immersive learning* Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Riset*

- Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 218–230.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3349>
- Putri, I. K., Fitra, M., Asri, N., & Anas, A. (2025). Media Augmented Reality Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Traditional Game-Based Augmented Reality Media to Improve Student Numeracy Literacy. *Jurnal Bumigora Information Technology (BITE)*
<https://doi.org/10.30812/bite.v7i2.5706>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Realitawati, R., Ikrom, F. D., Herawan, E., & Kadarsah, D. (2024). Penerapan 4C Skills dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 22.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i1.15533>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). *Learning Media Innovation Using AR (Augmented Reality) on Digestive System Material. Biodik: Journal pendidikan ilmiah dan biologi*. 10(2), 238–248.
- Rifandhani, A. N., Maruti, E. S., & Cahyaningtyas, T. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran 3D Flower QR Code. Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* Volume 4(2), 1–15.
- Rochmah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fipbook Kvisoft Materi Sistem Indra Manusia untuk Madrasah Aliyah MA Arif NU 5 Sekampung

Kelas XI. *Journal GEEJ*, 7(2).

Safitri, D., Anggraeni, M., Hajija, R. N., Maya, W. S. E. P., & Shofia, A. (2025).

Efektivitas media *flashcard* edukatif “SmartFlash” dalam meningkatkan short term memory siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness*, 5(1), 27–35. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jipmc/article/view/3389/1565>

Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan

Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>

Shabrina, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.

Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 120–134.

Shelviana, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan E-LKPD

Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1621. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2616>

Siregar, M. R., & Arianto, F. (2026). Pengaruh Immersive Learning Terhadap

Motivasi Belajar Pada Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipas Kelas X MP. *Jurnal mahasiswa teknologi pendidikan*. 153.

- Siregar, R. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 3 Padangsidempuan. *Jurnal Education and Development: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 14(1), 856–861.
- Somo, & Kiptiyah, S. M. (2024). Efektivitas Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Wonosari. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*. 01, 8 , 652–669.
- Sugiyono. (n.d.). *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif dan R&DBandung :Alfabeta*.
- Sumarwahyudi. (2025). *Digital Narrative and Hybrid Reality : Potential and Challenges Of Immersive Learning In Art and Design Education*. *Icadeecs: Journal International Conference on Art, Design, Education and Cultural*.
- Suzanna, & Gaol, F. L. (2021). Immersive Learning by Implementing Augmented Reality: Now and The Future. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 22–28.
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/view/402>
- Tania, E. P., Patmaningrum, A., & Addin Zuhrotul Aini. (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: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 18(2), 126–133.
<https://doi.org/10.69866/dp.v19i2.491>
- Tias, N. C., & Purnamasari, N. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Big *Flashcard* berbasis *Augmented Reality(Ar)* Pada Ipa Materi Struktur Lapisan

Bumi Kelas V Di Sd Negeri 2 Balerejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(3), 167–186.

Wicaksana, S. bagus, & Yeni, A. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan *Flashcard* Pada Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *IT-Edu: Journal Information Technology and Education*. 05(01), 121–131. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36597>

Zein, C. N., Hadi, F. R., & Cahyaningtyas, T. I. (2024). Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Flash Card. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(1), 550–559. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>