

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(02), 124–142.
- Aditama, P. W., Widhi Adnyana, I N., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, Pp. 176-182).
- Aditia, R. (2024). Peran Dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Ahmad, S., Suhartono, S., & Susetyo, S. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII.1 MTS Negeri 2 Kaur. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(1), 44–58.
- Akbar, R. (2022). Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian. *Haura Publishing*.
- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 1–24.
- Amrullah, A. M., Citriadin, Y., & Thohri, M. (2023). Manajemen Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Narmada Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 2176–2181.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1(2), 193–205.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Arridho, M., Sari, N., Ilham, R. W., & Amini, W. (2022). Perkembangan Teknologi dibidang Pendidikan. 2(5), 468–475.
- Arvyanda, R., Fernandito, E., & Landung, P. (2023). Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa dalam Komunikasi Antarmahasiswa. 1(1), 67–81.

- Carolina, Y. Dela. (2023). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
- Diana, R., 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.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Muhammad, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 32–41.
- Fauziah, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teks Deskripsi dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP di Lampung Tengah. (*Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*) , 1–136.
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01. *Fondatia*, 9(3), 548-565.
- Fernando, Y., Djambek, M. D., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Firdaus, N. M., & Robandi, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Internet dalam Mencari Pengetahuan dan Keterampilan Bagi Warga Belajar PKBM. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 6(1), 6-10.
- Hadju, S. Y., Novian, D., & Arafat, M. Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Informatika. *Journal Of Information Technology Education*, 4(1), 37-49.
- Hamidah, L. M., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Prosedur Melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 2832–2839.
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan Media Flashcard pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 64-71.

- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040-9050.
- Hasanah, A. F. (2025). Analisis Pilihan Kata Teks Deskripsi Kelas IV di UPT SD Negeri 04 Petrokimia Gresik. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 445–455.
- Husain, B., & Basri, M. (2021). *Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Indra, E. (2024). *Pengembangan Aplikasi VR/AR Konsep Hingga Implementasi dan Pengujian*. Afdan Rojabi Publisher.
- 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 03. *Fondatia*, 9(1), 118-138.
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31-40.
- Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 91–96.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lestari, N. P., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Self-Efficacy. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 4(1), 16-22.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Meity, M. G., Daniel, Y., Santie, A., & Rai, N. M. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*.

- Mufit, F., Hendriyani, Y., Kom, M., & Dhanil, M. (2023). *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif, sebagai Media Pembelajaran Abad ke-21-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299–322.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Munthe, A. P. (2018). Manfaat serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228.
- Nantara, D. (2021). Menumbuhkan Minat Belajar pada Diri Siswa Selama Mengikuti Proses Pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 68–74.
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197–203.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289–298.
- Nurliana Nasution, S. T., Darmayunata, M. Y., Kom, M., & Wahyuni, M. S. (2020). *Augmented reality dan pembelajaran di era digital*. Penerbit Adab.
- Nurmalasari, W., Puspasari, Y., Julistiyana, M. U. Y., & Wardhani, I. S. K. (2025). Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva, E-Book, dan Big Book QR Code untuk Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Tamanan. *Giat Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 22–30.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*. 03, 171–187.

- Nusroh, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card dapat Perekayasa Sistem Radio dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 575–583.
- Prasetyo, A. B., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. 4(2), 118–127.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Mangkurat, U. L. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.
- Resti, N., & Palupy, R. T. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. (Learning Media Innovation Using Augmented Reality On Digestive System Material). *Biodik*, 10(2), 238–248.
- Rodiyana, R., Puspitasari, W. D., & Yanto, A. (2022). Media Flashcard untuk Optimalisasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–30.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60.
- Salam, A., & Ramadhan, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini di TKN 26 Lelamase. *Golden Age And Inclusive Education*, 2(1), 51–65.
- 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. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 1540–1545.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.

- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card untuk Anak Usia Dini. *Genius: Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Utomo, K., & Anisa, N. (2025). Kajian Penggunaan Augmented Reality Pendidikan dalam Motivasi Belajar dan Efisiensi Belajar. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(2), 167–180.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wibowo, M. C. (2026). Media Teknologi : Berbasis AI dan Generasi Selanjutnya. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
- Yani, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7. D), 493–501.
- Yarmi, G., & Kustandi, C. (2023). Board Game Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 8, Pp. 191-198).
- Yulianingsih, S., Chandra, N., & Utami, M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360–373.