

DAFTAR PUSTAKA

- Andrews. (2016). Konsep Dasar Visualisasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ardania, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality pada Topik Asam Basa di SMA. *Universitas Sanata Dharma*.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Akhma, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented reality. *Computers*, 11(2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- 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>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Burhanuddin, B., Syamswisna, S., & Marlina, R. (2015) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Organisasi Kehidupan dengan Strategi Pembelajaran *Think, Talk, Write* di Kelas VII (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Budiharto, B., Triyono, T., & Suparman, S. (2019). Pengaruh Teknologi Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4, 0. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Keguruan*, 6(2), 96-144.
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., et al. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Farhana, S., Amaliyah, A., Safitri, A., & Anggraeni, R. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Matematika*, 1(5).
- Ginting, Y. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sd Negeri Percontohan Kabanjahe* (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*(Issue Mei).
- Hasan Basri, M., & Al-Asasiyya,. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story telling Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 33–45.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran flashcard di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197-208.
- Hasbiyati, H. (2020). Analisa efektifitas penerapan media pembelajaran berbasis smartphone pada peningkatan hasil belajar biologi. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 10-14.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Ilafi, M. M. (2022). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP. *Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq*.
- Iwani, F. N. (2022). Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 106-114.
- Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas media berbasis Augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 26-34.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan*

pelatihan, 3(1), 45-56.

- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-o-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3(1).
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi guru indonesia (JPPPI)*.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673-682.
- Mulyadi, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akutansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi & Keuangan*, 4(1), 43-49.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210-228.
- Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.
- Prasetyo, A. (2021). Analisis Software Development KIT & Metode Augmented reality: Tinjauan Sistematis. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(2), 52-66.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Putra, I. K. M., Astawa, N. L. P. N. S. P., & Satwika, I. P. (2020). Media Pembelajaran berbasis Augmented reality “PRIARMIKA.” In *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11600>
- Rahman. (2022). Metode Pengumpulan Data Sekunder. In *Asik Belajar* (Issue 10).
- Rahmat, R., & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Di SMK. *Voteteknika*

- (*Vocational TekniElektronika dan Informatika*), 7(1), 48-53.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., et al. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu PendidikanNonformal*, 8(3), 2045. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2045-2052.2022>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., et al. (2023). *PENDIDIKANMULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Silahuudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., et al. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran PendidikanAgama Islam. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru PendidikanAgama Islam*, 7(1), 177-193.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan media Augmented reality assemblr edu untuk. *Juenal Guru Inovatif*, 1–13.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Syahrudin, A.Z., Syafaat, F., & Zakiyabarsi, F. (2023). Media Pembelajaran Interaktif berbasis Augmented reality Studi Kasus: Mata Pelajaran Fisika Besaran dan Satuan. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*.
- Tanjung, M. R., & Irfan, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented reality. *Jurnal PendidikanTambusai*, 6(1), 2724-2735
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Wahab, R., & Belajar, P. (2016). Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar ,

Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015, Hal.18. *Teori Jerome Bruner*, 1–25.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guruan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran flashcard IPA SMP materi tata surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69-80