DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (K. Syakir (ed.); 1st ed.). CV.Syakir Media Press.

Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur*, *2*(1), 176–182.

Aeni, N., Taufik, A., & Sahunah, U. (2024). Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Problem Based Learning Di Sd Negeri Mundu 01. *Jurnal Penelitian Guru*, *2*(1), 308–313.

Afriantoni, Rahmadani, A., Puspita, D., & Ardinata, P. S. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *03*(04), 434–444.

Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *38*(1), 30–38.

Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 15–24.

Arifah, F. F., Rizqi, A. M., & Nugraha, D. (2024). Analisis Penggunaan Flash Card untuk Menstimulasi Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Of Social Science Research*, *4*(6), 1540–1550.

AS, S. O. A., Faisal, M., & D, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene. *Journal Of Education*, *4*(1), 100–109.

Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administaration, And Social Science*, *4*(5), 702–709.

Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., Hidayati, N., Mellisa, & Yeyendra. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan bidang pendidikan. *Biology And Education Journal*, *4*(1), 48–68.

Chairudin, M., Nurhanifa, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M. S. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP / MTS. *Comunnity Development Journal*, *4*(2), 1312–1318.

Choirunisa, Z. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbatuan Asembler Edu , Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDIT AI Hikmah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(November), 8958–8967.

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 Ika. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *5*(2), 220–225.

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*, *1*(2), 01–17.

Hasbi, A. Z. El, Huda, N., & Hermina, D. (2024). Teknik Pengolahan Tes Pada Bidang Pendidikan (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan) Aurana. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *3*(3), 1428–1449.

Herza, B., Rizal, R. A., Purba, A. P., Putra, M., & Pratama, D. T. (2019). Pengenalan Alat Musik Batak Toba Menggunakan Discrete Cosine Transform (DCT). *Journal Of Informatics and Telecommunication Enggineering*, *2*(2), 99–104.

Hutagalung, R. J. M. (2018). Klasifiksai Instrumen Musik Pada Ensambel Musik Tradisional Batak Toba. *Jurnal Christian Humaniora*, *2*(2), 114–126.

Ika, R., Maryanto, P., Adhitya, I., & Chrismastianto, W. (2017). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 305–313.

Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *1*(1), 7–11.

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(April), 15–23.

Kadir, A. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurna AL-Ta'dib*, *8*(2), 70–81.

Karomah, F. N., Devita, & Ramli, Z. J. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, *15*(2), 211–222.

Kristanto, A. (2017). Memahami paradigma pendidikan seni. *Jurnal Abdiel*, *1*(1), 119–126.

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, *5*(2), 92–97.

Lubis, M. S., Vigranta, A. L., & Kamtini. (2023). Pengaruh Musik Melodis Dan Ritmis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kritis Dalam Pembelajaran Steam Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 122–135.

Manalu, A. S., Zebua, T. B., Simangunsong, R. K. ., Pardede, B. P., & Hutagalung, R. J. M. (2024). Teknik Permainan Taganing Dalam Mengiringi Lagu BE.NO 585 Somba Ma Jahowa di HKBP Pintusona Kecamatan Panguguran Kabupaten Samosir. *Jurnal Pendidikan Sosisal Dan Humaniora*, *3*(3), 3784–3806.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, *10*.

Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Flashcard Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sdn Ngagel Rejo I / 396 Surabaya Mulyorini. *JPSD*, *2*(2014), 1–12.

Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, *6*(1), 99–106.

Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. *13*(2), 174–183.

Mutiara, Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., & Nurdiawinati. (2024). Pemanfaatan alat peraga augmented reality (ar) menggunakan assembler edu bagi anak spirit nabawiyah comuniti (snc). *Jurnal Pengabdian Masyrakat*, *3*(2), 144–157.

Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media. *Jurnal Sistem Informasi*, *03*(1), 2716–4195.

Nurillahwaty, E. (2022). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *1*(November), 81–85.

Nurmadiah, & Asmariani. (2020). Teknologi pendidikan. In *Jurnal AL-Afkar: Vol. VII* (Issue 1).

Nuur, M., Luthfi, E., & Ahsani, F. (2025). Integrasi Etnosains dengan Gamelan sebagai Media Inovatif untuk Pembelajaran STEM di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(April), 4499–4509.

Pradana, R. A., & Santoso, A. B. (2011). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card*, *9*(3), 575–583.

Pranatawijaya, V., Widiarty, Priskilla, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *5*(November), 128–137. https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185

Qorimah, E. N. (2022). *Learning in*. *6*(2), 2055–2060.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7174–7187.

Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2018). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 99–106.

Rusdewanti, P. P., & Gafar, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Invovasi Teknologi Pendidikan*, *1*(3), 153–164.

Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Vol 3 No . 2 Tahun 2023 Hal 133 – 151 Lembar Validasi : Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology And Education Journak*, *3*(2), 133–151.

Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal AbdikaryA*, *2*(1), 56–61.

Sari, D. M., Afriadi, P., Simanungkalit, E., Mailani, E., & Manurung, I. F. U. (2024). The Effect Of Assemblr Edu Learning Media On Social Science Learning Outcomes Delvi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(2), 292–300.

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 S DN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1540–1545.

Sinaga, I. F., & Wiflihani. (2023). Instrumen Musik Tradisional Simalungun Berdasarkan Sumber Bunyi. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, *3*(November 2022), 39–51. https://doi.org/10.34007/jipsi.v3i1.325

Sipayung, H., & Lingga, A. (1995). *The Simalungunese Traditional Musical Instruments* (S. Purba & T. Butar-Butar (eds.); 1st ed.).

Sitanggang, N. (2020). *Etnomatematika : Eksplorasi Alat Musik Tradisional Khas Batak Toba*. *4*(1), 57–62.

Sugiharto, A. (2021). *Augmented reality* (A. Sugiharto (ed.); 1st ed.). Universitas Teknologi Yogyakarta.

Sugiharto, R. T. (2020). *Ensiklopedia Seni Dan Budaya 2: Alat Musik Tradisional* (Dery (ed.); 2nd ed.). Tim Lontar Mediatama.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.

Sukma, I. (2023). Pembelajaran Alat Musik Ritmis pada Siswa di SMP Negeri 2 Belitang Jaya Kabupaten OKU Timur Kelas. *Jurnal Mebang*, *3*(1), 33–40. https://doi.org/10.30872/mebang.v3i1.52

Syafriani, D., Amalia, A., Davina, S., Dewi, A., & Ramadani, S. (2025). Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Indonesia. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, *2*(1), 22–31.

Trikotama, R. M. A., Nurrohman, M. N., & Hutajulu, D. K. (2024). Hipkin Journal of Educational Research. *Hipkin Journal Of Reseacrh*, *1*(3), 263–274.

Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Analisis Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini*, *1*(1), 34–42.

Wachid, N., Majid, A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azhari, M. N. (2023). *The Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School*. *9*(11), 9243–9249. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5388

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

Warsita. (2008). Pemanfaatan ICT untuk Pendidikan Pencegahan HIV/AIDS Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Mendorong Penerapan e-Learning di Sekolah. *Jurnal Teknodik*, *XII*(1), 1–115.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, *05*(02), 3928–3936.

Yanto, D. tri putra, Candra, O., Dewi, C., Hastuti, & Zaswita, H. (2022). Electric Drive Training Kit sebagai produk inovasi media pembelajaran praktikum mahasiswa pendidikan vokasi: Analisi uji praktikalitas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *8*(1), 106–120.

Yaza, L. F., & Maestro, E. (2025). Proses Pembelajaran Alat Musik Ritmis di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, *1*(3), 229–237. https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.58

Zahro, S. F., & Sumadi. (2025). Uji validitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Doratoon Guna Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 175–186.

THE Character Building UNIVERSITY