

DAFTAR PUSTAKA

- Ainulfais, F.A dan Sari, Y (2025). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Ali, Gani. 2013. "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pendidik Dan Peserta Didik." *Al-Ta'dib* 6(1): 31–42.
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the Addie Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim M & Yulianingsih, Sri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *e-Flashcard* Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 2(3), 349-357.
- Aulia, N. S., Simanihuruk, L., Mailani, E., Rozi, F., & Hatmi, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis augmented reality (AR) dengan Assemblr Edu di kelas V SD Negeri 064966. *LintekEdu: Jurnal Literasi dan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–10.
- Ayu, F., dkk. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 123-232.
- Bapennas. 2020, Juli 15. Tingkat Pemerataan Pendidikan Berkualitas di Indonesia. bapenas.go.id. [Tingkatkan Pemerataan Pendidikan Berkualitas di Indonesia | Kementerian PPN/Bappenas](https://www.bapenas.go.id/berita/tingkatkan-pemerataan-pendidikan-berkualitas-di-indonesia-kementerian-ppn-bapenas)
- Baihaqi, A. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(1), 74-88.
- Burhanuddin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. Skripsi
- Damayanti, dkk. 2016. Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*. 5(2), 175-182.

- Fajrin, C. E., Ningsih, S. W. W., Kartini, Saputra, A., Khoiriyah, U., & Duma, M. (2023). Student and Teacher Collaboration in Developing STEM-Based Learning Modules and Pancasila Student Profiles. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(1), 39–49. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.52704>.
- Fauzia, F. A & Junaidi, F.E (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 372-386
- Fraczek, Claire.2009. “Lentera Indonesia 3 Penerangan Untuk Memahami Masyarakat Dan Budaya Indonesia.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Hamalik. Oemar. 1992. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Hasan, Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group. Diakses dari <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Ibrahim, M. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik* (h.28). Yogyakarta: Deepublish.
- Ibrahim, M. A., dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Irfan, I., Muhidin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-17
- Iskandar, A., dkk. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia
- Izzati, L.N., dan Kamaludin, A. (2019). *Augmented reality-based flashcard media to improve students' concept understanding in chemistry learning : Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 7(2), 253-254
- Kacprzyk, J. (2020). *Handbook of Digital Learning*. Springer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Peraturan Pemerintah Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014). Jakarta. Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2022). Peraturan Pemerintah Tentang Standar Pendidikan Guru (Permendikbud Nomor 56 Tahun 2022).Jakarta. Diakses dari https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3219

- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Marenden, V., dkk. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu SDM Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 67-79.
- Muho, Anita dan Aida Kurani. 2011. "Learning Strategies in Second Language Learning and Teaching". *Mediterranean Journal of Social Sciences* Vol. 2, No. 3, September 2011; ISSN 2039-2117. Halaman 174-178.
- Mustaqim, I. dan Nanang K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Nurhayati. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Impress 1 Binaa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1-11.
- Pagarra, H., Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Pakpahan, A.F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Riduwan, 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=htcrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA80&dq=pengertian+penelitian+dan+pengembangan&ots=5lSJzchT&sig=onv9XkK-UEWbNFZAQLXNrMO07O8&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20penelitian%20dan%20pengembangan&f=false
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo
- Socrates, T.P dan Mufit, F. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 96-101
- Sukiman. (2015). *"Pengembangan Media Pembelajaran (h.23)*. Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani
- Sukiman. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta Prenada Media Group

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan, R&D* Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Zhang, Q., dkk. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*, 63 (3), 240-242.