

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1234–1240.
- Anisa, I. A., et al. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis *Augmented Reality* (AR) Bertema Alam Semesta untuk Anak Usia 5–6 Tahun di TK Ananda Palembang. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*.
- Batubara, M. A., et al. (2024). Kurangnya Siswa dalam Memahami Konsep Dasar Jaring-Jaring dan Luas Permukaan Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26194–26199.
- Buchori, A., et al. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Geogebra untuk Pengajaran Geometri di Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 10(1), 50–60.
- Dewi, N. K., Susanti, R., & Anwar, M. (2021). Efektivitas Media Flash Card AR dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.
- Dewi, N. K., Susanti, R., & Anwar, M. (2021). Pengembangan Flash Card Digital Berbasis Interaktif. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 3(2), 99–108.
- Fadilah, R. L., & Sutarman. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Geometri untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 5(2), 89–95.
- Helen, A., et al. (2023). Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan STKIP Singkawang*.
- Ilma, M. F. M. (2022). Pengembangan Media Kartu 'Baruang' (Belajar Bangun Ruang) Berbasis *Augmented Reality* untuk Kelas VI SD (Skripsi, Universitas Negeri Malang). <https://repository.um.ac.id/257436/>
- Ilma, S., et al. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis AR untuk Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Isharyadi, R., & Herman, T. (2024). Perancangan Materi Pembelajaran dengan Bantuan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 14–23.
- Jayapangus Press. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* di Era Digital. *Cetta: Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, hal. 12–20.

- Maxipro (2023). Cara Membuat *Flashcard* Agar Awet & Lebih Menarik.
- Mirajayanti, I. (2021). Perancangan Media *Flashcard* Pengenalan Makanan dan Minuman. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Nina Indriani, et al. (2023). Pengaruh Media AR terhadap Komunikasi Guru dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*.
- Nuraisyah. (2021). Desain Prototipe *Flashcard Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Jawa Barat di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 112–120.
- Nuryadin, A., et al. (2023). Penggunaan *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Geometri: Pengalaman Guru Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- Permana, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AR untuk Meningkatkan Pemahaman Materi. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.
- Pribawanti, H. A. (2024). Pengembangan Media Alat Peraga Jajabaru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) pada Mata Pelajaran Matematika di SD. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Putri, R. A., Sari, P., & Lestari, D. (2023). Desain Visual Media Flash Card dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 34–41.
- Rahayu, E., et al. (2023). Kualitas Kartu Geometri Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 9(1), 55–62.
- Rahmasari, S. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (CETARA) Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rahmawati, F. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) Berbasis QR pada Materi Pengelompokan Bangun Datar Berdasarkan Sifatnya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. UNP Kediri.
- Rahmawati, S., & Nugroho, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Kontekstual pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 67–75.
- Ramlan, M. (2021). Pengembangan karakter siswa melalui pembelajaran matematika dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal IDEAS: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 7(2), 140–147.

- Rizka Ramadhani. (2025). Pengertian Bangun Ruang Sisi Lengkung. Scribd
- Safari, A., & Aidah, S. (2021). Strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Karimatul Tauhid*, 4(2), 89–97.
- Safira, et al. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis AR. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Sari, N. P., & Rahmawati, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Flash Card Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 56–65.
- Sari, N. P., et al. (2023). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media *Flashcard* Berbasis AR pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Socius. (2025). Analisis Implementasi *Augmented Reality* Pada Bidang Pendidikan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 10, hal. 343–348. E-ISSN: 3025-6704.
- Tim Prosiding SNASPPM (2024). Pengembangan Media Flash Card AR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Prosiding Seminar Nasional.
- Ulumudin, M. I., et al. (2024). Pengembangan *Flashcard* matematika pada materi bangun ruang untuk siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 80–89.
- Verdiatmoko, A. C., & Pinandita, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi pengenalan bangun ruang di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 8(1), 9–18.
- Widayati, N., & Adhe, R. (2020). Tantangan dan Solusi Implementasi Media AR dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Widyaastuti, E., & Suwanto, F. R. (2023). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Android di Sekolah Dasar. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*.
- Wulandari, A. O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Bangun Datar pada Siswa Kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. UNP Kediri.
- Wulandari, A., Samijo, & Darsono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Augmented Reality*. UNP Kediri.
- Wulandari, D., & Pratiwi, R. (2022). Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 112–120.

Yeremia D. A. & Chang J.C.T. (2025). Analisis Implementasi *Augmented Reality* Pada Bidang Pendidikan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 10, 2025