

DAFTAR PUSTAKA

- (Arsyad, 2017; Smaldino et al., 2019), Media Pembelajaran Edisi Revisi 2017 oleh Azhar Arsyad.
- Adi, N. H., Fernandes, A. L., & Hermansyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.414>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Breedlove, J. (2018). *Flashcard adalah alat bantu belajar yang terdiri dari kartu-kartu kecil yang berisi informasi ringkas dan digunakan untuk latihan mengingat melalui pengulangan dan asosiasi.* (dikutip dalam Rahmawati & Susanto, 2020, hlm. 79).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Carpenter, S. K., et al. (2012). *Flashcard merupakan media yang efektif untuk latihan mengingat dan penguatan konsep-konsep kunci dalam berbagai mata pelajaran.* (dikutip dalam Lestari & Widodo, 2021, hlm. 65).
- Devi, K. T., & Bayu, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Mata Kuliah Pemrograman Mobile. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(3), 418-425.
- Dewi, I. P., dkk. (2023). *Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan citra yang dihasilkan oleh komputer (misalnya model 3D) dengan pandangan dunia nyata pengguna, sehingga menciptakan lingkungan campuran yang interaktif.* (dikutip dalam Dewi et al., 2023, hlm. 45)
- Dewi, I. P., dkk. (2023). *Penggunaan flashcard sebagai marker dalam aplikasi Augmented Reality menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menggabungkan kemudahan penggunaan flashcard dengan visualisasi interaktif dari AR.* (dikutip dalam Dewi et al., 2023, hlm. 48).

- El Sayed, N. A. M., Zayed, H. H., & Sharawy, M. I. (2011). ARSC: Augmented Reality Student Card—An augmented reality solution for the education field. *Computers & Education*, 56(4), 1045–1061.
- Faujiah, S. N., Lestari, F. Y., Lestari, L. P., Luthfiah, D. A., & Lutfi, L. A. (2022). Berbagai jenis media pembelajaran.
- Hilda Nur Maziyah, dkk, 2025 "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar"
- Irsyad Fadhil Musyaffa, dkk, 2024 "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. *Jurnal Vokasi Informatika*, 2(1), 20–30. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Modul Pembelajaran IPS Sekolah Dasar: Keragaman Budaya Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, A., & Widodo, A. (2021). *Flashcard merupakan media yang efektif untuk latihan mengingat dan penguatan konsep-konsep kunci dalam berbagai mata pelajaran*. (dalam teks, hlm. 65).
- Maydiantoro, A. (2020). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Putri Novia Rahmawati, dkk, 2023 "Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar"
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmawati, D., & Susanto, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 8(2), 70–85.

- Rahmawati, Y., & Susanto, A. (2020). *Flashcard adalah kartu berukuran kecil yang berisi informasi ringkas, seperti kata, gambar, simbol, atau pertanyaan di satu sisi dan jawabannya di sisi lain.* (dalam teks, hlm. 79).
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight, 2020.* San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Saputra, A., Kurniawan, R., & Lestari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 115-125.
- Setiawan, B., & Lestari, P. (2024). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1), 77-95.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Sugiyono, 2017 (hlm. 130) "Tabel 3.5 Uji Reliabilitas. Rumus Alpha Cronbach digunakan untuk menghitung reliabilitas data dengan skala (Sugiyono, 2017:130)."
- Suparlan. (2020). *Pendidikan Multikultural dan Keragaman Budaya Indonesia.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriadi, A., & Nurfadilah, N. (2022). Peran Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Fatta Perdana*, 3(2), 123-132.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan.* Graha Ilmu.
- Usmaedi, dkk, 2020 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar"
- Wahyuni, S. (2020). *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Yilmaz, K. (2020). *Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer dengan lingkungan dunia nyata secara real-time.* (dikutip dalam Yilmaz, 2020).
- Yusuf, A., & Widyaningrum, M. (2023). *Penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.* (disebutkan dalam teks, hlm. 50).