

DAFTAR PUSTAKA

- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Adnan, M. A. B. M., & Edwards, B. L. (2024). Synthesizing technology integration within the Addie model for instructional *Design*: A comprehensive systematic literature review. *Journal of Autonomous Intelligence*, 7(5), 1–28. <https://doi.org/10.32629/jai.v7i5.1546>
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Adzhar, M. H., & Nafi'a, M. Z. I. (2025). Systematic Literatur Review : Mengkaji Keterampilan Abad-21 dalam Pendidikan Vokasi. *Journal of Education and Informatics Research*, 6(2), 11–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/jedumatic.v6i2.31881>
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.119>
- Akbar, M., Rouf, R., & Tho, C. (2023). The Effectiveness of *Augmented Reality* Using Flash Card in Education to Learn Simple English Words as a Secondary Language. *Science Direct: Procedia Computer Science*, 227, 753–761. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.580>
- Andreanto, M. B., & Dewi, T. R. (2025). *Transformasi Pembelajaran melalui Media Augmented Reality (AR): Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Nurul Huda*. 4(2), 166–173.
- Antari, W. D., Sumarni, W., & Basuki, J. (2020). Model Instrumen Test Diagnostik Two Tiers Choice Untuk Analisis Miskonsepsi Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2536–2546. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jipk.v14i1.15882>
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini Undiksha, 9, 252–260.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>

Ashari, A., & Nasution, F. (2024). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving dalam Penurunan Tingkat Stres Akademik Siswa*. 15(1), 37–43.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jibk.v15i1.82621>

Asy'ari, M., Widodo, W., Prahani, B. K., Julianto, & Suryanti. (2025). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis Assemblr Studio Web pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2093–2103.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29100/.v7i4.7741>

Atfaliyah, K., Imamudin, & Munawaroh. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).

Bachtiar, P. P., Diningrat, R. A., Kusuma, A. Z. D., Azzati, R. Al, & Diandra, A. (2020). *Ekonomi Digital untuk Siapa? Menuju Ekonomi Digital yang Inklusif di Indonesia* (I). The SMERU Research Institute.

Bagus, K. H., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1, 61–69.

Barteit, S., Lanfermann, L., Bärnighausen, T., & Neuhaus, F. (2021). Augmented , Mixed and Virtual Reality-based Head- Mounted Devices for Medical Education : A Systematic Review Table of Contents. *JMIR Publications The Leading EHealth Publisher*. <https://doi.org/https://preprints.jmir.org/preprint/29080>

Buana, S., Apriliana, A. C., & Herlina. (2025). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33370>

Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ijms.v1i1.2476>

- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 704–711. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8187>
- Dewi, A. C., & Yahya, M. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Kejuruan. *Jurnal Konsepsi*, 11(2), 373–379.
- Dhoifullah, A., Agung, A. I., Kholis, N., & Sumbawati, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Articulate Storyline untuk Siswa Kelas X Teknik Otomasi Industri (TOI) SMK Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektri*, 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v12n01.p11-20>
- Diani, D. P., & Wulandari, D. (2025). *Development of Flashcard Media Assisted by Augmented Reality in Improving Learning Outcomes in Learning IPAS*. *Journal of Research in Science Education*, 11(3), 34–43. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10724>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. putri, & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Febriansyah, A., Eryanto, H., & Adha, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Assemblr Edu pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana. *Jurnal Imiah Multidisiplin*, 1(5), 2821–2845. <https://doi.org/https://doi.org/10.63822/8edsz845>
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn Ngaliyan 01. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 548–565.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain: Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–3.
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, & Nurazizah. (2023). Penggunaan *Augmented Reality* dalam

- Pembelajaran Matematika : Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2735–2747. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5963>
- Gustiani, S., Sofiarini, A., & Sujarwo. (2025). Penerapan *Augmented Reality* (AR) Berbantuan Flash Card Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah*, March, 111–122.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan*, 20(1), 59–72.
- Hamidah, L. M., Ambarwati, S., Agustina, M., Muzammil, S., & Ulfah, A. (2024). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Web Assemblr Studio Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series*, 7(3), 970–975. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91782>
- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Harjono, S. (2021). Menyiapkan Kompetensi Siswa DPIB Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukoharjo Tahun 2021. *KASTARA KARYA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 105–112.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hrp, G. R., Maliyah, N. A., & Aisyah, S. (2022). Pentingnya Manajemen Rantai Pasok pada Usaha Dagang Intan Plastik Sibuhuan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM) E-ISSN:*, 2(1), 1933–1940.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(April), 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Ismawati, I., Mutia, N., Fitriani, N., & Masturoh, S. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sch.v2i2.4348>
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pancasila Dalam Diriku Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Podorejo 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 118–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5625>
- Jofipasi, T. A., Firman, Sukma, D., & Efendi, J. (2025). Pemanfaatan TIK dalam Perkembangan Institusi Pendidikan di Era Society 5.0. *Journal Islamic Pedagogia*, 5(1), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/pedagogia.v5i1.134>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Kartikowati, R. S., Nurmalasari, D., Utari, E. D., Nida, R. R., Atmadja, F. S., Suhendry, B., & Riyantie, M. (2026). Transforming English Correspondence Learning Through Flipped Classroom-Based Materials. *IJESS: Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 05(01), 134–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/ijess.v5i1.13101>
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812–1825. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Lestari, N. P., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash card berbasis *Augmented Reality* pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Self-efficacy. *Patria Education Journal*, 16–22.
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). *Augmented Reality* Based *Flashcard* Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle V Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.94634>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mardin, H., Mamu, H. D., Husain, I., & Arafat, M. Y. (2025). Validitas Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.5378>
- Marseli, P., & Adriani. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Macam-Macam Lengan Busana Melalui Flash Card Berbasis Assesmbler Edu Untuk Siswa SMK Fase E di SMKN 4 Sijunjung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 309–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32339>
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 20–28.
- Mayasari, S., Oktyajati, N., & Utomo, M. F. B. (2025). Pengenalan Ilmu Manajemen Rantai Pasok Dengan Model Simulasi Beer Game Pada Siswa SMK Batik I Surakarta. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 1055–1063.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). *Introduction to Multimedia Learning*. 3–16.
- Mugiarto, T. W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan di SMP Kelas VIII. *Jambura Journal of Informatics*, 8(1), 65–76. <https://doi.org/10.37905/jji.v8i1.37035>
- Mutar, Q. M. (2024). *Flashcard* Strategy Role in Teaching English Vocabulary: A Systematic Review. *International Journal of Social Science Research and Review*, 7(4), 37–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.47814/ijssrr.v7i4.1979>
- Nadila, S. P. R., & Dwiningsih, K. (2026). *Augmented Reality*-Based *Flashcards* to Improve Senior High School Students ' Visual Intelligence in Chemistry Learning. *Jurnal Eduscience (JES)*, 13(1), 239–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jes.v13i1.8485>
- Nama, D. Y., & Tanggur, F. S. (2022). Disparitas Media Pembelajaran Pada Era

- Digitalisasi Pendidikan di Wilayah Perbatasan RI-RDTL (Refleksi Pembelajaran Online Daerah Perbatasan). *JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.797>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam Media. *Jurnal Sistem Informasi J-SIKA*, 03.
- Novitasari, D., Amalia, D. S. F., Zamzami, M. A. N., & Setiawaty, R. (2026). SKAIMKU : A Learning Application for Word Structure and Affixation Based on Kudus Local Wisdom for Third Grade Elementary School Students (Feasibility and Practicality Study). *Jurnal Prajaiswara*, 7(April), 810–823. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v7i1.247>
- Nuraini, Cuga, C., Ismail, R. P., Sarlin, M., & Nurainun. (2026). Pengembangan Media Diorama Minikultur pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 9, 889–901. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8588>
- Nurhabiba, F. D., Misdalina, M., & Tanzimah. (2023). Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi SD 19 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP STKIP Subang*, 09(3), 492–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1405>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursalimah, N., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) Pada Pembelajaran IPAS di SDN Kawahmanuk. *Inveta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 152–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9601>
- Okpatrioka. (2023). Research And *Development* (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pangestutia, E., Rohmat, M. akbar nur, & Rofisian, N. (2024). Penggunaan Metode Two Pairs Pada Pembelajaran Bahasa Inggris (Parts Of The Body) Dengan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 Semester

II Tahun 2023/2024. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(03), 391–395.

Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>

Patel, R. R. (2019). *Augmented Reality : As an Educational Tool of Teaching. International Journal of Research in All Subjects in Multi Languages*, 7, 40–43.

Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Perekayasa Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 575–583. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p575-583>

Pranoto, A., & Zakariyah, M. (2023). Peran *Augmented Reality* dalam Memperkenalkan Organ Pencernaan Manusia pada Anak Sekolah Dasar. *KLIL: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 1235–1244. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1441>

Prasetyo, Thedy Lenggah Ramadhan, Muhamad Reza Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 10632–10639. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108>

Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 281–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37248>

Pujosakti, A., & Asrori. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Android pada Materi Asmaul Husna: Studi di Muhammadiyah 1 Jombang. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*, 9(1), 79–86. <https://doi.org/10.62750/nj5sxxg78>

Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). *Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 27–43.

- Putri, M., Rizki, I. N., Marlina, L., Sudirman, & Murniati. (2024). *Development of Flashcard Media Based on Augmented Reality on Dynamic Fluid Material to Train Critical Thinking Skills of High School Students. Journal of Research in Science Education*, 10(12), 10269–10277. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9778>
- Qalbi, R. S., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11), 2449–2459.
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahma, & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Materi Hukum Newton. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(1).
- Rahman, E. K. A., Shahrill, M., & Rahman, S. K. A. (2023). Students' Conceptions of Learning Geotechnics : A Qualitative Approach. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 3(1), 71–94.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah) PENGARUH*, 99–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Ramadhan, A. D. (2024). Penggunaan Website Assemblr sebagai Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Augmented Reality* : Materi Pajak Penghasilan Pasal 24. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economic (NSAFE)*, 132–142.
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>

- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/332/>
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 19108–19116. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29206>
- Selang, Z., Sudirman, 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. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355>
- Setianingsih, E. L., Suwitri, S., Dwimawanti, I. H., Muhammad, J. A., Imawan, S. A., Nirmala, R. J., Lestari, A. W., & Fitranto, M. R. (2025). Pelatihan Penggunaan Google Form Sebagai Media Untuk Pengumpulan Data Bagi Anggota Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Desa Gedongmulyo Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 35–50.
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jkptb.v7i1.37593>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

BASICEDU, 6(2), 2754–2761.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>

- Sinaga, R. V. S., & Munajat. (2025). Pengaruh Keaktifan dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB di Smk Negeri 1 Pematangsiantar T.A 2024/2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 212–219.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2>
- Sofirin, M., Rahim, A., & Najib, K. H. (2025). Implementasi Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 1 Tirirenggo Bantul. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24280>
- Suhardi, I., & Budiyaningsih, H. E. (2022). Validasi Pakar Konten pada Pengembangan Paket Soal Bahasa Indonesia untuk Basis Data Computer Based Testing. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 38–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.59562/mediatik.v5i2.2977>
- Sulistiowati, T. (2022). Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. In *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Semester 1*. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Manajemen-Perkantoran-Layanan-Bisnis-KLS-X-Sem-1.pdf>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*.
- Taufik, A., & Widagdo, A. (2024). Interactive Learning Media: Bilingual Science Flipbook For Solar System. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 7060–7066. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7710>
- Tian, X., & Ironsi, C. S. (2025). Examining the impact of *Augmented Reality* on students' learning outcomes. *Scientific Reports*, 1–13.
- Tiana, & Wiratsiwi, W. (2025). Pengembangan Media Sofcar (Solar System *Flashcard*

- Augmented Reality*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.31134>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6, 68–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>
- Vela, L. V., Ardi, Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5, 41–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas XII Pemasaran Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v8n1.p%25p>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijaya, C. K., Aulia, N., & Tarihoran, N. (2025). A Systematic Review of *Flashcards* for English Language Teaching (ELT). *International Journal of Social and Education (INJOSEDU)*, 2(4), 745–760.
- Wulandari, E. M. (2025). The Effectiveness of Using *Flashcards* on Teaching English Vocabulary. *Journal of English Education and Technology*, 05(04), 324–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/jeet.v5i04.58>
- Wulandari, R. D., & Murdiono, M. (2022). Optimalisasi Google Form sebagai Instrumen Penilaian Tertulis di Masa Pandemi pada Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Sleman. *Jurnal Kajian Mahasiswa PPKn*, 11(01), 55–64.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. made. (2024). Media *Augmented Reality* 3D Berbasis

Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33370>

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>

Yulianto, E., Sumarno, & Buchori, A. (2025). The *Development* of Tri N-Based Interactive Learning Media to Improve Early Reading and Writing Skills of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5916–5930. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5916-5930>

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).

Zhang, R., Jin, X., Liu, M., & Tong, H. Y. (2025). The Effectiveness of *Augmented Reality / Mixed Reality* in Medical Education : A Meta-Analysis. *BMC MEDical Education*, 25(1586), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12949>

Zhao, X., Ren, Y., & Cheah, K. S. L. (2023). Leading Virtual Reality (VR) and *Augmented Reality* (AR) in Education : Bibliometric and Content Analysis From the Web of Science (2018 – 2022). *SAGE Open*, September, 1–23. <https://doi.org/10.1177/21582440231190821>