

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2020). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2020, XVI(1).
- Aini, L. N., & Nurcahyanto, G. (2025). Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Kelas XI. *Jurnal Edukasi Biologi*.
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, 4(2), 2023, Pages 484-495, 4(2), 484–495.
- 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. *Procedia Computer Science* 227 (2023) 753–761, 00.
- Anderson, M. A., Price, R., Miller, T. P., Lamichhane, R., Yoost, J. L., & Edwards, J. C. (2025). Use Of Digital *Flashcards* For Reproductive Health Counseling Among Adolescents. *PEC Innovation*, 6(April), 100401. <https://doi.org/10.1016/J.Pecinn.2025.100401>
- Angga, I. K., Wiweka, Y., Widiana, I. W., & Bayu, G. W. (2024). Transforming Science Learning With *Augmented Reality* : The Impact Of Assemblr Edu On Cognitive Dissonance And Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha Volume 12, Number 2, Tahun 2024, Pp. 399-408, 12(2), 399–408*.
- Anitasari, T., Kusumaningrum, I., Kusumawati, Y., Inayati, N. L., & Umaroh, A. K. (2025). The Effectiveness Of *Flashcards* Media In Increasing Parents ' Knowledge And Perceptions About The Reproductive Health Of Elementary School-Age Children. *Public Health Of Indonesia E-ISSN: 2477-1570 | P-ISSN: 2528-1542 Original Volume 11, Issue 4, October – December 2025, 11(4), 88–98*.
- Ardhianto, E., & Hadikurniawati, W. (2017). *Augmented Reality* Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit Dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 17, No.2, Juli 2017 : 107-117 ISSN : 0854-9524, 17(2), 107–117*.
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2018). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika JRPIPM. Vol. 2 (2018, No. 1 23-29), 2(1), 1–7*.
- Armila, D. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Huruf Hijaiyyah Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI Pengembangan Media *Flashcard* Huruf Hijaiyyah Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran PAI. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran ISSN 2776-8872 Vol. 4 No 2, Tahun 2024, Hal. 1394 – 1401 1394, 4(2), 1394–1401*.

- Aziz, H., Suharjo, I., Informasi, F. T., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2024). Pengembangan Sistem Keamanan Gerbang Rumah Smart Home Berbasis Iot Dengan Metode Rnd. *JEKIN (Jurnal Teknik Informatika) Vol. 4 No. 3 Tahun. 2024, 4(3)*.
- Azizah, N. F., & Kuswanto, A. (2021). Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar. *Economic Education Analysis Journal EEAJ 10 (1) (2021) 65-81 Economic, 10(1), 65–81*. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v10i1.42853>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 11, No. 1, 2021, 11(1), 40–60*.
- Dahlan, T., K, P. S., Maryati, S., & S, N. A. (2025). *Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Pembelajaran Abad 21 Berbasis Digital Learning. 13(2), 76–88*.
- 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). Volume 7 Nomor 1 Tahun 2021 ISSN: 2252-5122 Menambah, 1–5*.
- Darmansah, T., Aulia, I. N., Yasmin, S., Sufni, N., & Ubaidillah, M. (2024). Urgensi Pengelolaan Kearsipan Surat Masuk Dan Keluar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains Ivolume 4 Nomor 2, Juni 2024, 4*.
- Dewi, N. P., Vani, A. T., Abdullah, D., Triansyah, I., & Baiturrahmah, U. (2025). Efektivitas Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Dalam Pembelajaran Anatomi: Tinjauan Literatur. *Nusantara Hasana Journal Volume 4 No. 10 (Maret 2025), Page: 240-248, 4(10), 240–248*.
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS Vol. 3, No. 1, April 2021, 3(1)*. <https://doi.org/10.37905/Jji.v2i2.10440>
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, M. M. (2024). *Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Faqihuddin, A. (2024). *Media Pembelajaran PAI : Definisi , Sejarah , Ragam Dan Model Pengembangan. 1(1), 1–18*. <https://doi.org/10.29313/Idarotuna.v1i1.3780>
- Fatmawati, R. A., & Farisi, S. Al. (2025). Analisis Jenis-Jenis Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Ambawang. *Journal Of Educational Research And Development Vol. 1, No. 3, 2025, 1(3), 148–158*.
- Fatwanti, D., Sadiyah, N., & Adiansyah, M. R. (2026). Pengelolaan Surat Dengan Kartu Kendali Dan Tata Kerja, Prosedur, Dan Sistem Kerja Kantor. *Pediaqu :*

Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora
<https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu> Vol. 5, No. 2 April 2026 P-
 ISSN:2964-7142; E-ISSN:2964-6499, 5(2), 2229–2240.

- Fauziah, E., & Rohmah, U. S. (2024). Pengembangan Materi Dan Bahan Ajar PAI Dengan Model Dick And. *Jurnal Social Science Aademic Volume 2 Number 1* (2024) January-June 2024 Page: 67-78, 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.37680/Ssa.V2i1.4740>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “ Scribe ” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan, Volume 19 Nomor 2 Tahun 2021, 19*, 275–289.
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn Ngaliyan 01. *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 9, Nomor 3, September 2025; 548-565*, 9(September 2025), 548–565.
- Hakim, M. L. (2018). *Kearsipan* (S. Galuh (Ed.); Viii). CV Mediatama.
- Hardiyantari, O., & Artikel, I. (2021). Flash Card Sex Education Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Pada Tahap Pra-Operasional. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 11 Nomor 2 Juni 2021, 11*.
- Hayati, A. A. (2020). Pengelolaan Arsip Dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Kantor Kelurahan Muara Jawa Ulu Kabupaten Kutai Kartanegara. *Ejournal Ilmu Pemerintahan, Volume 1, Nomor 1, 2020: 1-11* 2009, 5(1), 1–11.
- Ika, R., Maryanto, P., Adhitya, I., Chrismastianto, W., Huruf, P. B., & Indonesia, B. (2021). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Kartu*, 305–313.
- Indahsari, L. (2023). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Interaktif Implementation Of *Augmented Reality* Technology In Interactive Learning : A Comprehensive Journal Article. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 7–11.
- Ismawati, I., Mutia, N., Fitriani, N., & Masturoh, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Gelombang Bunyi. *Schrodinger 2 (2) (2021) Schrodinger JURNAL ILMIAH MATHASIS WAPENDIDIKAN FISIKA Pengembangan*, 2(2).
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* [Http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan](http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan)

Volume 1 Nomor 2 Juli 2023, 1, 1–9.

- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2020). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *INTELIGENSI: Jurnal Ilmu Pendidikan P-ISSN: 2656-8675 E-ISSN: 2656-601X*, 1(2009).
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 8, No. 4, 2024, 8(4), 1812–1825*. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i4.4072>
- Kurnia, M. D., Marmoah, S., & Marer, S. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Dalam Penerapan Model Pembelajaran Hannafin And Peck Di Sekolah. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan E-ISSN: 3026-2550| P-ISSN: 3031-0636| Volume 3 No. 2 2025, 3(2)*.
- 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 Jurnal (PEJ) Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024, 16–22*.
- Lissa'adah, L., & Widiyatmoko, A. (2023). Journal Of Environmental And Science Education The Effectiveness Of *Augmented Reality* Based On Assemblr Edu To Increase. *Journal Of Environmental And Science Education 3 (2) 2023 INTRODUCTION, 3(2), 79–85*.
- Makarim, M. F., Haimima, D. I., & S, I. R. A. (2025). Development Of Learning Media Flash Card Combinations In English Lessons Grade IV MI Al-Huda Karangnongko Sleman. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 17 Number 1, June 2025, 17(1), 1–22*. <https://doi.org/10.14421/Al-Bidayah.V17i1.11122>
- 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 Biogenerasi Vol 10 No 1, 2025, 10(1)*.
- Marlina, L., Fathurohman, A., Palembang, S., Info, A., & History, A. (2023). Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (EISSN: 2614-8854) Volume 6, Nomor 10, Oktober 2023 (7699-7702), 6, 3–6*.
- Maulana, A. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Operasional Formal. *Al-Ahna: Journal Of Islamic Education, Learning And Religious Studies Vol. 1 No. 1 (2024), 1(1), 12–22*.
- Mawardi, W. (2016). *Manajemen Kearsipan Untuk Lembaga Negara, Swasta Dan Perguruan Tinggi*. 37–39.
- Milala, H. Farta, Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan

- Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 11 Nomor 02 Tahun 2022*, 195-202, 1, 195–202.
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (2022). Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI Idaara Tul 'Ulum, Volume 4, No. 2, Desember 2022, Hlm. 162–175.*, 162–175.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal Of Science And Education Research Vol. 1, No. 1, Februari 2022 ISSN 2828-2361*, 1(1).
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes Dan Non Tes. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Volume 2, Nomor 11, June 2025, Halaman 120-125*, 16(1).
- Muthoharoh, N. Z., & Marmoah, S. (2025). STUDI LITERATUR : ANALISIS MODEL BORG AND GALL DALAM. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin Halaman: 226-237*, 2, 226–237.
- Muzaki, A. N., & Mutia, T. (2023). BUSPERAK : Menilik Kebaharuan Kurikulum Merdeka Melalui Pengembangan Bahan Ajar. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL P-ISSN: 2721-7000 | E-ISSN: 2721-7019 Volume 4 Number 1, March 2023, 01-11 Journal Homepage: Http://Ejurnal.Ung.Ac.Id/Index.Php/Jge, 4(1), 1–11. Https://Doi.Org/10.34312/Jgej.V4.I1.18288*
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. 6(November).
- Nizar, Z. F., Saputra, E. R., & Nuryadin, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI Volume 12, Nomor 1, Maret 2025; P-ISSN: 2442-3661; E-ISSN: 2477-667X, 221-228*, 12, 221–228.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 289-298*, 3, 289–298.
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 5, No. 2 (2018) 308-316 PEDADIDAKTIKA*., 5(2), 308–316.
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. 9, 315–317.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE

- Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science Vol. 01, No. 08, Agustus, Pp. 506~516 Penerapan, 01(08), 506–516.*
- Ragil Saloka Wijaya Isya Anantasmara, M. Muwakhidah. (2022). Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2022 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2022 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY Potensi, 1984, 157–165.*
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan Ade. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol. 4 No. 3 (Juli 2025) 459-470, 4(3), 459–470.* <https://doi.org/10.54259/Diajar.V4i3.5092>
- Rahayu, S., & Pahlevi, T. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa.* 5(1), 91–99.
- Rahmatan, H., Biologi, D. P., Kuala, U. S., Darussalam, K., & Aceh, B. (2025). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Ekosistem Development Of *Augmented Reality*-Based *Flashcard* Media On Ecosystem Material. *Jurnal Jeumpa Vol. 12, No. 2. 2025 Hal. 168-177, 12(2), 168–177.* <https://doi.org/10.33059/Jj.V12i2.13122>
- Rahmawati, A., Fatmawati, E., Faiz, M., Rafa, F., & Selatan, T. (2025). *Dampak Ketidakteraturan Arsip Dinamis Terhadap Efektivitas Administrasi Di Madrasah Ibtidaiyah PUI Pogorsari Kabupaten Ciamis.* 2(2), 80–91.
- Ramadhianti, A., Somba, S., & Rosyada, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Taman Belajar Ar Raihan. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 7 (1), 2023, 229-236, 7(1), 229–236.*
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen, Vol. 1 No. 3 Juli 2022 Page: 343–348 | 343, 1(3), 343–348.*
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran Vol. 1 No. 1 (2023): Profesi Kependidikan-AKWF2204 Pendahuluan, 1–12.*
- Rosyid, F. K. R., Rohaeni, N., & Rinekasari, N. R. (2020). Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Menganalisis. *Familyedu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga 6 (2), 2020, 88-94, 6(2), 88–94.*
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM Volume 11 No. 2 | Agustus 2021: 57-60, 11(2), 57–60.*
- 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. *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 3 Nomor 2*, Agustus 2024, 3, 292–300.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer - VOL. 1 NO. 4 (2023) EDISI JANUARI*, M.
- Sari, P. L. P., Sidabalok, H., & Sirait, S. (2025). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSIF DENGAN MEDIA FALSHCARD BERBASIS DIGITAL UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SLB SWASTA OSAKALI ASAHAN Putri. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647(Online) Vol. 5 No. 1, April 2025, Hlm. 161 – 166 DOI, 5(1), 1–6*.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumparan Fisika, Vol. 4 No. 2, Agustus 2021, Hal. 112-119, 4(2), 112–119*.
- Setyo, F., Pribowo, P., & Surabaya, U. M. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Vol.18 No.1 Tahun 2018, 18(1), 1–12*.
- Sidik, M. F., & Salsabila, Z. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. 5(1), 115–130.
- Silahuddin, A. (2022). *Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati.Pdf*.
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13, No. 4, Nopember 2024 Pengembangan, 13(4), 5185–5194*.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin, Vol. 3, No. 1, April-Juni 2024 E-ISSN: 2829-4580, P-ISSN: 2829-4599 DOI:, 3(1), 1–12*.
- Tahsinia, J., Musyadad, V. F., Supriatna, A., Gosiah, N., & Indonesia, P. B. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN. 85–96.
- Tahsinia, J., Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., Ningsih, I. W., Nusantara, U. I., Kunci, K., & Arab, B. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah), 99–106*.
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, F. (2024).

- Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 13 No. 2 November 2024 E-ISSN:2599-1337 P-ISSN:2089-3205, 13(2)*.
- Teni Nurrita. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2020*, 03, 171–187.
- Tuta, B. B., Harta, J., & Purwasih, S. S. (2022). Development Of Assemblr Edu-Assisted *Augmented Reality* Learning Media On The Topic Of Effect Of Surface Area. *Journal Of Chemistry Education Research ISSN: 2549 - 1644, 6(1)*, 44–57.
- Ulfa, N. M., & Pendidikan, F. I. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Judul: Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini Penulis: Noviana Mariatul Ulfa Pendahuluan, 1(1)*, 34–42.
- Ulpi, W., Hakim, N., Kadir, A., & Pajariato, H. (2022). Gambaran Kebugaran Jasmani Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 30-37, 6(1)*, 30–37. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1197>
- Wariningsih, P. D. E., Wibawa, I. M. C., & Bayu, G. W. (2026). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. 11*, 132–146.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Amirul, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK, Vol.3 No.1 November 2022, 3(1)*, 58–69.
- Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan *Flashcard* Pada Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *IT-EDU. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2020, 121 - 131 PENDAHULUAN, 121–131*.
- Wiguna, R. A., Wijaya, K., & Medan, U. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Dengan Aplikasi Assemblr Studio Pada. *Jurnal Teknik Dan Teknologi Indonesia Vol. 1 No. 3 Desember 2023, 1(3)*.
- Wira, A., Padang, U. N., Padang, A. T., & Barat, S. (2021). Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Journal Of Education Informatic Technology And Science (Jeits) , Volume 3, Nomor 1, April 2021: 01-10, 1–10*.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia Volume 09 Nomor 2 (Desember 2023) E-ISSN: 2549-4775 P-ISSN: 2443-1656, 09(Desember)*, 66–76.
- Yoriana, D. (2018). *Pelaksanaan Kearsipan Oleh Bagian Kesekretariatan Di Dinas*

Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Ciamis. 614–620.

Yuen, S. C., & Johnson, E. (2016). *Augmented Reality : An Overview And Five Directions For AR In Education*. *Journal Of Educational Technology Development And Exchange*, 4(1), 119-140., 4, 119–140.

Zahwa, F. A. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi Volume 19, Issue 01, Januari 2022 P-ISSN 0216-5287, E-ISSN 2614-5839* [Https://Journal.Uniku.Ac.Id/Index.Php/Equilibrium](https://Journal.Uniku.Ac.Id/Index.Php/Equilibrium) PEMILIHAN, 19(01), 61–78.

Zaidi, A. M., Wiryokusumo, I., & Karyono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175 Vol 4 No 3, Juli 2020*, 4(3), 381–389.

Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal Of Islamic Education El Madani E ISSN 2827-7767 Volume 4. Nomer 1. Desember 2024 Model*, 4, 11–19.

