

DAFTAR PUSTAKA

- Alsedis, S., dkk. 2023. Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, Volume 4, Nomor 4 (hlm 443–55).
- Antara, A. A. P., & Bastari. 2020. Penyetaraan Vertikal dengan Pendekatan Klasik dan Item Response Theory (Teori Dan Aplikasi). *Jurnal Deepublish*, Volume 19, Nomor 1 (hlm 13-24).
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175.
- Asriyanti, F. D & Lilis Arinatul Janah. 2018. Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 183-187).
- Astuti, E. B., Samsurijal, S., & Wahyuni, M. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hafalan dan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 7467-7480.
- Astuti, F. 2021. Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, Volume 9, Nomor 1 (hlm. 83–99)dar.
- Auliah AS, S. O., dkk. 2024. Pengaruh Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene. *Pinisi Jurnal Of Education*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.100–109).
- Carolina, Y. D. 2022. Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Volume 8, Nomor 1 (hlm.10-16).
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.468-470).
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. 2022. Pendidikan berbasis merdeka belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), (hlm.393-401).
- Dharmayani, N. P. A. G., dkk. 2022. Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 7, Nomor 2 (hlm.317–327).

- Djamas, D., dkk. 2018. Development of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, Volume 14, Nomor 4 (hlm. 66-84).
- Ekayani, N. L. P. 2021. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/315105651> (diakses tanggal 10 Agustus 2024)
- Fakhrudin, A & Arief Kuswidyankarko. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 771-776).
- Fauziyah, L. S., Sugiman, S., & Munahefi, D. N. (2024, February). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 936-943).
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Flashcard di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92-98.
- Furnamasari, Y. F & Aulia Nur Jannah. 2023. Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Peserta Didik Kelas 1 UPTD SDN 1 Juntinyuat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, Volume 1, Nomor 3 (hlm. 200-207).
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050.
- Hayati, D. K. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Journal of Biology Education Research*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.82-91).
- Hayati, L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, Volume 15, Nomor 2 (hlm.197-208).
- Henny Lailusmi. 2022. *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. Skripsi. Universitas Islam Negeri AR-Raniry, Banda Aceh.

- Husna, K & Supriyadi. 2023. Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 99-106).
- Indah Junia, N. M & I Wayan Sujana. 2023. E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 130-139).
- Islanda, E., & Darmawan, D. 2023. Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Junaidi. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 46-56).
- Kahfi, M., dkk. 2021. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal PETIK*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 63-69).
- Khoerunnisa, S. 2018. Keefektifan Media Spotlight Book dengan Model Savi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 2, Nomor 3 (hlm. 248).
- Khotimah, K., dkk. 2024. Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) pada Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 12, Nomor 1 (hlm.128-137).
- Kisno K & Nia Fatmawati. 2023. Difusi Inovasi Aplikasi Quiver 3-D Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *KIDDO : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 29-44).
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. 2023. Pengaruh Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 341-354).
- Lailiyah, F., & Istianah, F. 2020. Pengembangan Media Komik Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 3.
- Lenaini, I. 2021. Teknik Pengambilan Sampel Purpositive dan Snowball Sampling". *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 33-39).

- Logayah, D. S., dkk. 2023. Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Basicedu*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 326–338).
- Lubis, R. H., dkk. 2022. Utilization of Augmented Reality in Developing Learning Media On Optical Material. *Indonesian Science Education Research (ISER)*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 37–42).
- Marzuki. 2023. Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Kurikulum Merdeka. *Journal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 6, Nomor 4 (hlm. 2771-2780).
- Maulana, A., Israwati, I., & Syafrina, A. 2022. Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 7(4).
- Megantari, K. A., dkk. 2021. Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9, Nomor 1 (hlm.139-149).
- Mudanta, K. A., dkk. 2020. Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Mimbar*, Volume 25, Nomor 2 (hlm 262-670).
- Nistrina, K. 2021. Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(1) (hlm. 1-5).
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SD. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 6(4.1).
- Nurazizah, S. 2024. Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, Volume 3, Nomor 5 (hlm. 5666-5670).
- Nurhidayati, V., dkk. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Elementary Education*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 77–85).
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 171-187).
- Nuryani, S., dkk. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 599-603).

- Okdiansyah., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 1, Nomor 3 (hlm. 148-154).
- Paramartha, W. E., & Dharsana, I. K. (2021). Pengembangan Asesmen Minat-Bakat Berbasis Computer Based Test. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 6(2), 199-206.
- Prameswari, T. W. (2020). Merdeka Belajar: Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia. In *Prosiding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara* (hal. 76-86). Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Prameswari, T. W. 2020. Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, Volume 1 (hlm.76–86).
- Prastiwi, Y. E. N., dkk. 2023. Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, Volume 1, Nomor 4 (hlm. 218-231).
- Purniasih, K. S., dkk. 2024. Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 318-326).
- Putri, H., dkk. 2022. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.139–148).
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. 2022. Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63.
- Rahayu, R., dkk. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, Volume 8, Nomor 4 (hlm.6313-6319).
- Rahmawati, D. Y., dkk. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 7, Nomor 5 (hlm. 2873-2879).
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *BIODIK*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 238-248)

- Rozali, A., dkk. 2022. Kajian Problematika Teacher Centered Learning dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 77–85).
- Sugiarso, B. A., Narasiang, B. S., Pranajaya, S. A., Gunawan, T., Fayola, A. D., Marzuki, M., & Arifianto, T. 2024. Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Menyajikan Materi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 4999-5004).
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Suminah., dkk. 2018. Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 221-230).
- Sutama, G. A., dkk. 2014. Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, Volume 2, Nomor 1.
- Tegeh, I. M., & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. 2024. Analisis Penerapan Augmeted Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, Volume 7, Nomor 3 (hlm. 8096-8102).
- Ulfa, N. M. 2020. Analisis Media Pembelajaran Flash Card untuk Anak Usia Dini. *Genius*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 34–42).
- Umroh, I. L. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 39–58).
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489-499.
- Uyun, L. (2024). The Utilization Of Augmented Reality (AR) In History Education: Transforming Teaching Methods Towards The Digital Era. *International Journal of Educational Technology and Innovation (EduTechno)*, 1(1), 26-31.

- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 9-16).
- Wangi, I. D. A. N. P & Anak Agung Gede Agung . 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 9, Nomor 1 (hlm. 150-159).
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J. B. 2024. Increasing Science Learning Motivation in Elementary Schools: Innovation with Interactive Learning Videos Based on Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. 2023. Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18-27.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2) (hlm. 2100-2112).
- Wulandari, A. P., dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2) (hlm. 3928–3936).
- Zaini, H., & Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1) (hlm.81-96).
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JPGSD*, 9(8), 3093-2102.