

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G., dkk. 2022. Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (npd) pada pt. mayora indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2).
- Alamsah, G. (2023). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) berbantuan media wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (*Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023*) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93-106.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Anggreani, C. (2021). Pengembangan *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini.
- Arif, M. S. (2023). Analisis Perbedaan Tingkat *Operating Leverage*, *Financial Leverage*, dan *Total Leverage* di Masa Sebelum dan Selama Pandemi *Covid-19* Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di BEI Tahun 2018-2021 (Doctoral dissertation, STIE PGRI Dewantara Jombang).
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas isi media pembelajaran interaktif berorientasi model *problem based learning* dan pendidikan karakter. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), 54-61.
- Azimah, N., & Suratno, S. (2024). pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar kelastinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 459-473.
- Aziz, Nizam Khairul, and Siti Choiriyah. peran guru dalam proses pembelajaran tematik secara online di min 3 boyolali tahun ajaran 2020/2021 skripsi. Diss. iain surakarta, 2020.
- Bellasonya, r., & dahlan, z. (2024). pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas i min 4 kota medan. *jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah al-multazam*, 10(1), 209-221.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077-1089.

- Fajriyah, N. L. (2019). Pengembangan Intruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI Dengan Model ADDIE di MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Febriansyah, F. (2021). pengaruh kompensasi dan motivasi kerja terhadap kinerja karyawan (studi kasus pada pt. bpr bank jombang) (Doctoral dissertation, STIE PGRI Dewantara Jombang).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Ginting, n. (2025). pengaruh penggunaan model make a match dengan menggunakan media flash card terhadap hasil belajar pendidikan pancasila di kelas iv sdn 040443 kabanjahe tp 2024/2025 (doctoral dissertation, universitas quality).
- Guk, b. r. g., & wani, j. k. (2025). *pengembangan media pembelajaran augmented reality (ar) berbasis blippar pada teks negosiasi siswa kelas x smk swasta satria mandiri bandar tengah* (doctoral dissertation).
- Fitriani, N. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Hapsari, H. A., & Asriyanti, F. D. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Booklet Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas V SDN 5 Bendorejo. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 880-884.
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan *Flashcard* Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 97-102.
- Hayya, A. R., Saidah, K., & Mujiwati, E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781-794.
- I Gusti Putu Agung Artika Sedana, Ni Nyoman Ganing, & Maria Goreti Rini Kristiantari. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media

Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 610–621. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4397>

- Jaya, a. f. r. s. (2024). pengaruh semangat kerja dan lingkungan kerja terhadap kinerja karyawan dengan gaya kepemimpinan sebagai variabel moderating (studi kasus pada cv. maju sejahtera inti mojopahit) (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah metro).
- Juanda, J., & Tamsir, N. (2022). Pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia.
- Lelangwayan, P. D., & Tarihoran, E. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Katekese Digital: Meningkatkan Daya Serap Informasi. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(3), 184-191.
- Lestari, F. A. P. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020* (Vol. 1, No. 1, pp. 534-540).
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326-338.
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 1–18. <https://journalfkipunipa.org/index.php/kpej/article/view/220>
- Mahfuz, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Konvensional Dan Teknologi Informasi Oleh Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v2i1.148>
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda dan Taraf Kesukaran pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *NUSANTARA*, 3(1), 151-158.
- Mauldy, I., & Asep, S. (2020). Pengaruh Retailing Mix Terhadap Keputusan Pembelian (Studi pada Alfamart Matraman Raya 3 Jakarta Timur). *Pengaruh Retailing Mix Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Alfamart Matraman Raya 3 Jakarta Timur)*.
- Meyke Joice Tresia Rajagukguk, & Dorlan Naibaho. (2023). mampu memilih soal berdasarkan tingkat kesukaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12736–12747. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/701>
- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 4(1), 427-433.
- Muqdamien, B., umayah, u., juhri, j., & raraswaty, d. p. (2021). tahap definisi dalam four-d model pada penelitian research & development (r&d) alat peraga

- edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5-6 tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158-166.
- Nafi'ah, I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). pengembangan media *Flashcard* berbasis crossword puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5726-5737.
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(2), 108-117.
- Nurdianawati, I. (2021). Pengaruh Kebebasan Dalam Bekerja Dan Toleransi Akan Risiko Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017-2018 (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148-154.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1, pp. 25-31).
- Putra, I., Yudiana, K., & ... (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Muatan Ips Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of ...*, 3(6), 979–990. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2265%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2265/1744>
- Putri, E. F. (2022). Penyusunan kuesioner dalam penelitian. *Pusat Mata Nasional RS Mata Cicendo Fakultas Kedokteran. Universitas Padjadjaran Bandung*.
- Quraissy, A. (2020). Normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dan saphiro-wilk: studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa prodi pendidikan matematika unismuh makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7-11.
- Ridwan, B., Ahmadi, F., & Puspitasari, G. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik, Berbantuan Media Kubus Bergambar, Melalui Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Di SD Negeri Sekaran 02, Kota Semarang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5).

- Samosir, K., & Paisah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 224–230.
<https://doi.org/10.70427/smartdedication.v1i2.61>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61.
<https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Sari, D. R., Hidayanto, E., & Mashfufah, A. (2023). pengembangan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas v sekolah dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 297-303.
- Sari, F., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III diSDNU Kota Metro. *Lensa Pedagogika: Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, 1.
- Septiana, L., & Hamimi, E. pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa terhadap konseppartikel dan materi.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2).
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Suratimah, D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Panas Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(3), 117-126.
- Supriyaddin, Supriyaddin, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasi Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V." *Jurnal Evaluasi DanKajian Strategis Pendidikan Dasar* 1.2 (2024): 57-63.
- 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.
- Syahputra, M. C. (2020). Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer di SMP YAPITA Surabaya. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 104-113.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan kartu uno pada pembelajaran matematika materi satuan panjang.

- Vari, Y., & Bramastia, B. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran Ipa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 132. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57256>
- Widhinata, I. G. N. A. I. (2022). pengembangan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan ips siswa kelas v sd negeri 1 dauh peken (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wote, A. Y. V., & Sabarua, J. O. (2020). Analisis kesiapan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 1-12.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (r n d). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

