

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Indra Wirawan, K. A. S., Satya Pradnyani, M. S., & Intan Septiarini, N. (2024). *Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35–43. <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/amer/ta/article/view/197>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi & Aplikasinya)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ardhianti, K., Gloria Setiawan, A., Febrianti, I., & Santia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Susi: Susun Sisi” Pada Pembelajaran Bangun Datar. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Susi: Susun Sisi” Pada Pembelajaran Bangun Datar*, 4(2), 13–25. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Afore/article/view/4407>.
- Arista Maharani, I. A. B., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 360–369. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>
- Armila, D., Mariada, S., Nabilah Efendy, V., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Huruf Hijaiyyah Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran Pai. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1394. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1505>.
- Avipa, U., Istiningasih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>.
- Cahyaningtyas, D., Sulistya Wardani, N., Sepharibada Yudarasa, N., Profesi Guru, P., & Satya Wacana, U. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan *Discovery Learning*. *Scholaria: Jurnal*

- Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 59–67. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>.
- Devita Maeswaty, A., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.2387/jjpgsd.v11i1.58348>.
- Dian Ratna Sari, Hidayanto, E., & Mashfufah, A. (2023). *Flashcard Media Based on Augmented Reality in Building Spatial Materials to Improve Cognitive Learning Outcomes of Fifth- Grade Students in Elementary School*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 297–303. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.64126>.
- Digna, D., & Widyasari, C. (2023). *Teachers' Perceptions of Differentiated Learning in Merdeka Curriculum in Elementary Schools*. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 255–262. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.54770>.
- Fadilah, A. D., Rizki Nurzakiah, K. D., Atha, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Ghaniem, A. F., Rasa Anggayudha A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing : history, principles, and applications*. Pearson.
- Hakim, L., Fitri, R., Nasution, T., Balaiselasa Pesisir Selatan, S., Selasa, B., Air Batu No, J., Ranah Pesisir, K., Pesisir Selatan, K., Barat, S., Islam Negeri Sumatera Utara Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2023). Penerapan Strategi *Discovery Learning* pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X IPS di Man Lakitan. *Journal on Education*, 05(04), 11603–11614. <http://repository.uin-su.ac.id/id/eprint/18541>.
- Hasanah, N. I., Fatih, M., Wafa, K., Universitas, P., & Ulama Blitar, N. (2024). Pengembangan Media Komik *Augmented Reality* Materi Pecahan Berbantuan *Assemblr Edu* Kelas III SDN 2 Bendogerit. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15371>.
- Ilmiati, A. (2024). Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Literasi Sains pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1768–1776. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.2989>.

- 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. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 118–138. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5625>.
- Izzati, L. N., & Kamaludin, A. (2024). *Augmented Reality-Based Flashcard Media to Improve Students' Concept Understanding in Chemistry Learning*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 07(2), 235–266. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i1.20975>.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. In Badan Standar, Kurikulum dan Standar Pendidikan (pp. 1–111).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusun Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan Permainan Uno *Card* Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 129. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13681>.
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>.
- Mahmudah, U. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Peserta Didik Kelas V SD. *TSCJ*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.29721>.
- Mardin, H., Mamu, H. D., Husain, I., & Yasser Arafat, M. (2025). Validitas Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10, 2025. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.5378>.
- Maruti, E. S., & Anggraini, E. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Quantum *Learning* Berbantuan *Flashcard* Materi Aksara Jawa pada Siswa Sd. *Jurnal Education and Development*, 10(1). <https://doi.org/10.37081/ed.v10i1.3379>.

- Masrifah, A., Munirah, S. datum, Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>.
- Meilindawati, R., Zainuri, & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (Ar) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edumath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>.
- Mufidah, U. Z., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan *Self Efficacy*. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 9(2), 166–177. <https://doi.org/10.30738/st.vol9.no2.a16245>.
- Munthe, M., Betty Simanjuntak, E., & Free Unita Manurung, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Antariksa Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Sistem Tata Surya Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 221–229. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23520>.
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 8, Issue 6). <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.
- Nenu, M. A. R., Kaka, P. W., Sayangan, Y. V., & Laksana, D. N. L. (2024). Penggunaan Media Kartu Suku Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sdk Wolomeli. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 557–570. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3447>.
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6, 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>.
- Nisa', K., Aryanti, L. D., & Nisa, K. (2023). Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, 12(1). <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>.
- Nugroho, D. A., Fatnasanty, S. P., Winasari, & Andanaras, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kartu *Augmented Reality* untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini. *Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 4, 351–365. <https://proceeding.uingu.sdur.ac.id/index.php/santika/article/view/santika42426>.
- Nur Khasanah, L., & Dewi Wulandari, M. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(2). <https://doi.org/10.32507/attadib.v8i2.2011>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UM.

- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jpppg.v7i1.73179>.
- Putra Pratama, M., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan di SMP. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <https://repo.ukito.raj.ac.id/eprint/619/>.
- 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. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>.
- 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*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 10269–10277. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9778>.
- Putri, S. N. E., Agung, A. G. A., & Suartama, I. K. (2023). *E-module with the Borg and Gall Model with a Contextual Approach to Thematic Learning*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 27–34. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i1.57482>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.
- Rachmawati, I., Busyro Karim, M., & Faridatun Nisa, T. (2023). *The Development of Augmented Reality-Based Flashcard “Oreng Madureh” As an Introduction to Madurese Culture*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 06(02), 177–191. <https://doi.org/10.24042/00202361947000>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibangede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Rizal H, M., Ratnawati, R., Indriani, N., Mursalim, M., & Warni, E. (2024). Pengembangan Kartu Edukasi Animasi sebagai Media Pengenalan Sirah Nabawiyah Berbasis *Augmented Reality*. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi*

- dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 98–112. <https://doi.org/10.53624/jsi.tik.v2i2.356>.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>.
- Salam, & Kasmawati. (2023). Implementasi Metode *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka: Studi tentang Asesmen Diagnostik. *Jurnal Kependidikan*, 12(4). <https://doi.org/10.58230/27454312.326>.
- Sari, J. P., Abdurrahmansyah, Abadi, S., & Mardeli. (2025). Potensi *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.17217>.
- 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 Bagunan (JKPTB)*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37593>.
- Setyawan, B. S., Walid, & Susilo, E. B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>.
- Silviana, E., Malawi, I., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 409–424. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Sintia, I., Danil Pasarella, M., & Andi Nohe, D. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 322–333. <https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.p/SNMSA/article/view/844>.
- Siregar, R. V., Kemala, P., Lubis, D., Azkiah, F., & Putri, A. (2024). Peran Penting Pendidikan dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Cerdas di Era Digitalisasi Menuju *Smart Society 5.0*. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2). <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2621>.
- Suardi Wiradarma, K., Ketut Suarni, N., & Tanggu Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408–415. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., Gede, D., & Divayana, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suratno, J., Prawitha Sari, D., & Bani, A. (2022). Kurikulum dan Model-Model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67–75. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i1.4129>.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3, 41–44. <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/142>.
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 259–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>.
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Sel di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 240–253. <https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750>.
- Tarigan, M. C., Wayan, N., & Santi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i2>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Vol. 88). Singaraja: Graha Ilmu.
- Titin, Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Utomo, M. G. N., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2022). Pengembangan Kartu dengan Teknologi 3D *Augmented Reality* sebagai Media Visual Tematik untuk Siswa Kelas VI SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 162–171. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p162>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan

- Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>.
- Widari, N. A. (2023). Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *OSFPREPRINTS*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/yr8mp>.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (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/10.23887/jmt.v4i3.74931>.
- Yuniarti, A., Putri Shalihah, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). *Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Science*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145. <https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>.
- Yuswanto, A., As'ari, H., & Hayati, R. M. (2024). Penerapan Metode *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Nuurul Haq Rumbia. *Jurnal Ta'lim*, 6(1). <https://doi.org/10.36269/tlm.v6i1.2468>.

