

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020a). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020b). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Edisi 3 Penekatan Kualitatif Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Daniyati, S. D., Muttaqien, P. A., Bulqis S., Aqila, S., & Setiawan, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Hadi, W., Sari, Y., & Jannah, H. M. (2024). Analisis Penerapan Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2651-2664.

- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., Wahyu Ningsih, I., Sabili, S., Islam Nusantara, U., & Al Hidayah Bogor, S. (n.d.). *Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab*.
- Husna, A. N. (2019). *Penilaian Kinerja Karyawan Kontrak Departemen Fiber PT Adiputro Wirasejati Menggunakan Metode Rating Scale*.
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- Ikhsan, M. F., & Nurmaini, S. (2020). “Perancangan Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis Web dengan Metode Rating Scale.” *Jurnal Rekayasa Informasi*, 9(1), 1–5.
- Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Profil Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4*. (n.d.). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Ismalia, I., Sari, N., Meliyana, R., Yuliani, V., Furqoni, P. D., & Dwi, D. (2023). *The Effect of Giving Pre-Test and Post-Test on Health Cadres in Empowering Cadres at the Palapa Health Center in Bandar Lampung City*. 1(1).
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jurnal, L., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- 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>

Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Efektivitas pemanfaatan aplikasi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran di SMA: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 556-563.

Lawshe, C. H. (1975a). a Quantitative Approach To Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>

Lawshe, C. H. (1975b). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575.

Lawshe, C. H. (1975c). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575.

Meling, M., Pendidikan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.

Nina, Q. A. Y., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558-8564.

Nurwijaya, S. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality Terhadap Kemampuan Spasial Siswa*.

Patricia, C. O. S. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. 3(2), 6.

Peningkatan_Kemampuan_Spasial_Siswa_Mela. (n.d.).

Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54-68.

- Pratama, H., & Dewantoro², M. H. (2022). *Penerapan Teori Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 12.
- Purwa Kusuma, A. (2021). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Penerapan Model Accelerated Learning Cycle terhadap Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Spasial*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Putra Socrates, T., & Mufit, F. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur*.
- Rahayu, S. T., Handoyo, B., & Rosyida, F. (n.d.). Peningkatan kemampuan berpikir spasial siswa melalui penerapan Project Based Learning dengan menggunakan platform google classroom. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(1), 68–80. <https://doi.org/10.17977/um063v2i12022p68-80>
- Retnawati, H. (2016a). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing.
- Retnawati, H. (2016b). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (n.d.). *Media Pembelajaran Penerbit Cv. Eureka Media Aksara*.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022a). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022b). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

- Setiawidiantari, K. D., Gede Wira Bayu, & I Wayan Ardana. (2025). Goal-Free Evaluation Approach in Providing Feedback on The Motivation and Learning Outcomes of P of Grade IV Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 377–387. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i2.94112>
- Sudirman, S., & Alghadari, F. (2020). Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Spasial dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah?: Suatu Tinjauan Literatur. *Journal of Instructional Mathematics*, 1(2), 60–72. <https://doi.org/10.37640/jim.v1i2.370>
- Sutarna, N., & Maryani, E. (n.d.). *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik Literasi Spasial Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar*.
- Syahputra, E. (2013). Peningkatan kemampuan spasial siswa melalui penerapan pembelajaran matematika realistik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Syatifa Fitriana, A., Eka Lestari, K., Karawang Jl Ronggo Waluyo, S. H., Jambe Timur, T., & Barat, J. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Space And Shape Ditinjau Dari Level Kemampuan Spasial Matematis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.859-868>
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Usman, N. F., Studi, P., Biologi, P., Biologi, J., Matematika, F., & Ilmu, D. (2024). *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa*. 13(2). <https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750>
- Teapon, N., & Kusumah, Y. S. (2023). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Analisis Kemampuan Spatial Siswa Sekolah Menengah Pertama Berdasarkan Teori Hubert Maier*. 6(2). <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2796>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ulfa, N. M. (n.d.). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*.
<http://genius.iain-jember.ac.id>
- Utami, I. L. P., Ardana, I. W., & Hamonangan, A. (2025). Exploring Smart Decision-Making through Games for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 9(2), 202-207. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.96286>
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (n.d.). *Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard Pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*.
- Widiana, I. W. (2022). Dampak Penggunaan E-learning Berbasis Asesmen Proyek Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 162–172. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48850>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiana, I. W. (2022). Model Pembelajaran Value Clarification Technique dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 179–188. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48841>
- Widiana, I. W. (2022). Performance and Project Assessment in Science Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(2), 231–241. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i2.48942>
- Widiana, I. W. (2022). Project Assessment with Nationalism Insight at Elementary Schools and Its Impact Towards Students' Social Science Achievement and Nationalism Attitude. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(2), 202–215. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i2.48472>

- Widiana, I. W., Kertih, I. W., Kristiantari, M. G. R., Parmiti, D. P., & Adijaya, M. A. (2022). The effect of project based assessment with value clarification technique in improving students' civics learning outcomes by controlling the family environment. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1969-1979. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1969>
- Widiana, I. W., Triyono, S., Sudirtha, I. G., Adijaya, M. A., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2023). Bloom's revised taxonomy-oriented learning activity to improve reading interest and creative thinking skills. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221482>
- Wirayudi Aditama, P., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).
- Wulansari, A. N., & Adirakasiwi, A. G. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* (Vol. 504).
- Yudha, F. (2019). *Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern*. 5(2), 87–94.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (n.d.). *Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>