

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Devita Maeswaty, dkk. (2023, Agustus). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *JPGSD*, 8(2).
- Ainiyah Hidayanti Yusup, d. (2023, September). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5).
- Ananti, Y. R., & Anggraini, A.. (2023). Application Of Multimedia Interactive Learning Based on Problem-Based Learning To Improve Students' Cognitive Learning Outcomes And Critical Thinking Skills. *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)*, 2(3)
- Anderson, L. W. (2016). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad., A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Astuti, E. & Handayani, T. (2020). Pengembangan Media AR-Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2).
- Astuti, Y. (2020). Dampak Penggunaan AR terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 11(4).
- Astuti, P., & Haryanto, H. (2021). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 13–22.
- Aziz, S. M. (2021). *Pengembangan Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Gerak Kelas XI MIPA Di SMAN 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo*. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Briyan, A.P. (2017). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya*. Universitas Negeri Semarang
- Chresty Anggraeni, A. S. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126-5135.
- Cicin Igrisa Tamboo, Herinda Mardin, Ilyas Husain, Mustamin Ibrahim, dan Nurul Fajriyani Usman. 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

- Damayanti, I. P. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115-125.
- Depdiknas. (2017). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud.
- Diassari, A., & Widyaningrum, R. (2024). Pengembangan E-Komik Materi Struktur Bumi Berbasis Science Education for Sustainability Development (SESD) untuk Mereduksi Miskonsepsi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 4(3), 370–387
- Dina siti Logayah, A. B. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326-338.
- Faizah, I. N. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV DI MI Muhammadiyah Kalipetung Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas*. Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri .
- Fitriyani, D. W. (2020). Kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 1-9.
- Gunawan, H. & Rahayu, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Konstruktivisme untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2).
- Hadi, S. & Yuliawati, D. (2020). Manfaat Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 130-140.
- Hakim, F. N., & Wibowo, E. W. (2023). Desain Media Pembelajaran Struktur Bumi dan Batuan Berbasis Interaktif. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(1), 85–91
- Hasanudin, A. P. (2022). Pemanfaatan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2(1).
- Hayya, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.
- Hidayat, D. R. (2020). Efektivitas Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 29-36.

- Huda, M. e. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Pemahaman Konsep. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(8), 45-58.
- Jannah, S. & Rachmawati, D. (2021). Inovasi Pembelajaran dengan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(2), 155-162.
- Juwita, dkk. (2021). Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2).
- Kemendikbud. (2021). *BUKU PAKET ILMU PENGETAHUAN ALAM SMP/MTs KELAS VIII SEMESTER 2*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurniati, D. G. (2024, Juni). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kalisampurno 3 Pada Mata Pelajaran IPA Tema 8 Tentang Peristiwa Alam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Kusaeri, H. N. (2020, September). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 49-55.
- Kusuma, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada materi sistem ekskresi manusia di SMP. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 5(2), 40-49.
- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 1(2).
- Lestari, N. I. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Mobile Game Makanan Sehat Berbasis Edutainment pada Materi Makanan Bergizi untuk Peserta Didik Kelas V SD/MI*
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2).
- Muhammad Hasan, d. (2021, Mei). Media Pembelajaran. *Tahta Media Group*.
- Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran. *Gaung Persada*.

- Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nabila Putri Lestari, M. f. (2024, Maret). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy. *Patricia Education Jurnal*, 4(1), 16-22.
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558-8564
- Ningsih, R. A., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1).
- Nistrina, K. (2021, Juni). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi*, 3(1).
- Novita, R. & Santoso, A. (2021). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Berpikir Kritis terhadap Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 17(2), 85-95.
- Nugroho, A. (2021). Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Abad 21. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 19(2).
- Perbukuan, P. K. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Kemendikbudristek.
- Prameswari, D. A., et al. (2022). "Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 123-130.
- Prasetyo, Z. & Arifin, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 98-107.
- Puspitasari, D. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1).
- Puspitasari, R. D. (2020). Analisis Kurikulum dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2452-2459.
- Putra, A. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2).
- Putra, I. G. M., & Astawa, I. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 45-53.

- Rahardian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2).
- Rahel Ika Primadini Maryanto, dkk. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rahman, F. & Susanti, E. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 65-75.
- Rahman, Y. S. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1).
- Ramadhan, A. D. (2024). Penggunaan Website Assemblr sebagai Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Augmented Reality: Materi Pajak Penghasilan Pasal 24. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(2).
- Ramadhani, D. (2022). Pengaruh Augmented Reality terhadap Retensi Informasi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1).
- Reni Permata, R. d. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, 11(2).
- Rohan. (2020). Media Pembelajaran.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2).
- Rosnawati, G. W. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. *CV. Adanu Abimata*.
- Salsa Novianti Ariadila, dkk. (2023, Oktober). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664-669.
- Sari, D. &. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2).
- Saud, F. A. (2017, Agustus). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Sefty Okta Auliah As, dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene. *PINISI jurnal Of Education*, 4(1).

- Siti Rofi'ah, dkk. (2018, Desember). Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2).
- Sudiyanto, A. S., & Hidayat, N. (2023). Pemodelan Struktur Lapisan Bumi Provinsi Bengkulu Menggunakan Tomografi Seismik Waktu Tunda. *Jurnal Geofisika Eksplorasi*, 9(1), 43–60
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendro, B. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi AR pada Flashcard. *Jurnal Media Pendidikan*, 13(1).
- Sungkono, Y. &. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susetya Dwi Putra, Noening Andrijati, dan Atip Nurharini. 2025. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pecahan pada Siswa Kelas Empat*. JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 10 No. 1 Maret 2025, Halaman 27-43
- Tegeh, I. &. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *UNDIKSHA Press*.
- Tri Elvina, D. M. (2024, Februari 1). Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 47-61.
- Ulfa, N. M. (2020, Juni). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS*, 1(1).
- Ursula Lisfatkandayant, e. a. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2).
- Utami Dian Pertiwi, R. D. (2018). Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA SMP Abad 21. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 1(1).
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.

- Wardhani, A. D. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Flashcard Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1).
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230
- Wati, P. R. (2021, Juli). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I MI Brawijaya I Trowulan. *The 5thAICIEd*.
- Widoyoko, E. P. (2019). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wiranti, F. S. (2024, September). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3).
- Yulianti Yusal, Mei Widya Amalia, Mela Eka Nuri Cahyani, Ratna Wahyu Wulandari, Selvi Fauziah. 2024. *Development of Problem Solving Teaching Materials Using Decision Making Problem to Improve Students Critical Thinking Skills on Temperature and Heat Materials*. Pekanbaru-Riau: Intenational Conference on Emerging Trends on Science Education
- Yuniarti, F. R. (2019). Peran Augmented Reality dalam Pembelajaran Kontekstual Berbasis Konstruktivisme pada Materi Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(4).