

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9-20.
- Abubakar, H. R. I. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Afrida, T. N., & Yulianto, D. (2023). Pengembangan Puzzle dengan *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Fountain of Informatics Journal*, 8(2), 52-59.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Andiyani, M. (2020). *Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Kelompok A Tk Imtaq Kota Mojokerto*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Andriani, V. W. (2021). Representasi Keragaman Budaya dalam Film Kartun Upin dan Ipin: Pemahaman Lintas Budaya. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(4), 407-422.
- Anggraini, Y. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru*. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Assemblr. (2023). *Halaman Belajar Assemblr Edu*. Assemblr Edu. Diakses pada 30 September 2024, dari <https://edu.assemblrworld.com/id/learning-page>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kartu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses pada 30 September 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

- Batubara, H.H.. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2022). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300-309.
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312-1318.
- Chairunnisa, C., Sarifah, I., & Sutrisno, S. (2023). Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Android* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 281-297.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dasuki, M., Rahman, M., & Saifudin, I. (2024). Evaluasi Usability Media Pembelajaran Alfabet Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Metode *ADDIE* Dan *Human-Centered Design*. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), 2303-2315.
- Dewi, N., Khoirunnisa, K., Hajri, P., & Ichsan, M. (2023). Pelestarian Kebudayaan Indonesia Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Materi Identitas Nasional Melalui Media Poster Oleh Mahasiswa FKIP Universitas Jambi. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 2(1), 33-42.
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 1439-1444).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fatasya, T. S., Rahmatullah, Y., Husna, I., & Ratnawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Sekolah Dasar. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 995-1009.

- Ginting, S. L. B., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 7(1).
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197-208.
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139-148.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66-82.
- Khoirunnisa, K., Pujiastuti, P., & Prasetyo, Z. (2018). The Effect of the Use Picture Story Book Based on Scientific Approach toward the Problem Solving Skill of Primary School Students. In *International Conference on Teacher Training and Education 2018 (ICTTE 2018)* (pp. 274-279). Atlantis Press.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Maksum, M. A., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Google Form Siswa Kelas V MI Al-Huda Padusan. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 12-28.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mayangsari, P., Khoirunnisa, K., Mukti, R. A., Yunizha, T. D., Enjelina, D., Irfan, I., & Risdalina, R. (2024). Analisis Permasalahan Guru dalam

- Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 285-293.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Siswa. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 412-420.
- Milala, H. F., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Mustawhisin, A. N., & Hartanto, W. (2019). Sejarah Kebudayaan: Hasil Budaya Material dan Non-Material Akibat Adanya Pengaruh Islam di Nusantara. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 1(2), 54-66.
- Nurdiansyah, C. N. (2019). *Implementasi Augmented Reality (AR) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate*. Skripsi, Teknik Informatika. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2021). *Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Pharausia, T. V., Afirianto, T., & Amalia, F. (2022). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 38-47.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan *Augmented Reality* Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97-115.
- Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2), 185-190.
- Purbo Wartoyo, P., Agung, M., & Maulana Arifin, A. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. Mojokerto: PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan.

- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983-1988.
- Rahmasari, L., Maryono., Khoirunnisa. (2024). Peran Guru Penggerak Dalam Menumbuhkan Budaya Positif Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 43-64.
- Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(1), 32-44.
- Rezaldi, L., Nugroho, M. A., & Anggoro, P. D. W. (2023). Implementasi Vuforia Pada Aplikasi Augmented-Reality Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi"*, 1(2), 72-78.
- Rianto, A. K., Annisa, D., Pasha, R. P. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh Video Keteladanan Pada Kanal Youtube Terhadap Pertumbuhan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 385-394.
- Risdaliani., Suryani, I., Khoirunnisa., Risdalina. (2024). Pengembangan Media Reatmart (Ready to Smart) sebagai Alat Bantu Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 153-160.
- Rohmad, R., & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: Penerbit K-Media
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60-69.
- Safrida, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Setyowati, R. (2021). Upaya Pemahaman Konsep Keragaman Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di Kelas IV SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 339-356.

- Silviana, E., Malawi, I., & Suyanti, S. (2023). Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 409-424.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 29.
- 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. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 162-171.
- Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2019). *Augmented Reality* Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection. *INSYST: Journal of Intelligent System and Computation*, 1(1), 9-18.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Widodo, S., dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana., Suwahono. (2021). *Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Zahra, Sopa. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan Di SMK PPN Lembang*. Skripsi, Pendidikan Teknologi Agroindustri. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.