

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Kholish, & Wafa, M. C. A. (2022). Pendidikan Multikultural di Pondok Pesantren Tradisional dan Modern sebagai Upaya Menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (Studi di Pondok Pesantren Asy Syamsuriyah Brebes). *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.1>
- Aditya, I. P. T., Udayana, A. A. G. B., & Swandi, I. W. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(01), 9–21. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i01.32>
- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1). <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.4501>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- AKBAR, A. A., HANUM, N. C., DAULAY, N. S., & BHAKTI, C. P. (n.d.). *MEDIA BIBLIOTERAPI BERBASIS CERITA RAKYAT PENGUATAN NILAI KARAKTER SISWA menggunakan media apa untuk melakukan proses konseling . Perlu cyber counseling , namun di samping itu seorang konselor yang*. 87–94.
- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia berbasis Pendidikan Multikultural. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 853. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1182>
- Apriani Riyanti. (2022). *Strategi Pembelajaran BAHASA INDONESIA*. Widina Bakti Prasada.
- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 650–655. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.111>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branson, R. K., Rayner, G. T., Cox, J. L., Furman, J. P., King, F. J., & Hannum, W. H. (1975). *Interservice Procedures for Instructional Systems Development* (5 volumes). Fort Monroe, VA: US Army Training and Doctrine Command. – Dikutip dalam O'Reilly (2025).
- Breukelen, D. v. (2017). *Teaching and learning science through design activities*. [tesis/disertasi].
- Astuti, B., & Pratama, A. I. (2020). Hubungan antara efikasi diri dengan keterampilan komunikasi siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(2), 147–155. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.33757>
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif

- Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.220>
- Atmazaki. (2013). *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. UNP.
- Bakri, F., Kencana, H. P., Permana, H., & Mulyati, D. (2019). The 3-D animation of radiation concept using augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(6), 3–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066077>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, 8(3), 73–272. <http://dx.doi.org/10.1561/11000000049>
- Boboc, R. G., Băutu, E., Gîrbacia, F., Popovici, N., & Popovici, D. M. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage: An Overview of the Last Decade of Applications. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/app12199859>
- BPS. (2023). Catalog : 1101001. In *Statistik Indonesia 2023* (Vol. 1101001). <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- 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. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.885>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dendikbud. (2022). *Wajib Tahu! Perbedaan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. cabdin2 sulbar. <https://www.cabdin2sulbar.id/2022/10/wajib-tahu-perbedaan-capaian.html>
- Dewi, F. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI ELASTISITAS UNTUK TINGKAT SMA/MA. *Ar-Raniry*, 15(1), 37–48.
- Dianti, N. P., Lyesmaya, D., & Nurasiah, I. (2023). Pengembangan Modul Ajar Sejarah Berbasis Augmented Reality di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal*

- Penelitian Pendidikan*, 10(1), 119–129.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7812>
- Dr. Moh. Toifur, M. S., Dr. Widodo, M. S., Sulisworo, Dwi, D., & Drs. Ishafit, M. S. (1981). Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dunosel Ir. Koebanu, Y. A. S. (2024). REFLEKSI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM PRAKTIK. *CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.53866/jimi.v4i1.465>
- Dwi Anugrah. (2023). *Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal*. FISIP UMSU. <https://fisip.umsu.ac.id/pengaruh-arus-globalisasi-terhadap-budaya-lokal/>
- Ekowati, D. W., Yayuk, E., & Wahyuni, S. (2021). Gerakan Literasi Sekolah Selama Belajar Dari Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jp2Sd (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 198–207. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/18262>
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- 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 (JSR)*, 1(2), 4.
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fauzi Ahmad. (2022). *Metodelogi Penelitian*. Pena Persada.
- Giona, N. A., Wicaksono, A., & Zain, M. Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis Powerpoint untuk Menumbuhkan Minat Menulis Permulaan di Kelas I SD Negeri 5 Jatimulyo. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 171–184. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i2.1034>
- Harefa, A. O. (2009). Penilaian Dan Hasil Belajar. *Didaktik*, 16.
- Haslena. (2012). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Permukaan Bumi Kelas III SDN Siumbatu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–

127.

- Indaryanti, Meryansumayeka, Scristia, Kurniadi, E., & Nuraeni, Z. (2023). Development of mind mapping and learning objectives flow (ATP) based on Kikuduko for mathematics teachers in the MGMP of junior high schools in Kayuagung city. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 344–355. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i2.8680>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT. Elex Media Komputindo.
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E Fase F*.
- Ki, M. (2023). *Media Pembelajaran*. umsu.ac.id. <https://umsu.ac.id/berita/media-pembelajaran-adalah/>
- Krissandi, A. D. S. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Media Maxima.
- Kurniawati, PutriIsran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 01, 1–7.
- Kusworo, N., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2021). Pengembangan Adaptive E-Learning Sistem Berbasis Vark Learning Style Pada Materi IP Address. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 70–79. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p070>
- Laila, A., Asri Budiningsih, C., & Syamsi, K. (2021). Textbooks based on local wisdom to improve reading and writing skills of elementary school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 886–892. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21683>
- Laila, A., Mukmin, B. A., Permana, E. P., Imron, I. F., Saidah, K., Putri, K. E., Primasatya, N., Damariswara, R., Wiguna, F. A., & Angzalna, U. (2024). Penguatan Karakter melalui Penggalian Kearifan Lokal Kediri bagi Karang Taruna Desa Rejomulyo Kecamatan Pesantren Kota Kediri. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(2), 416–423. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i2.22319>
- Laila, A., Saidah, K., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2020). Potential and barrier analysis, implementation of education based on local wisdom in SDN burengan 2 kediri, Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 0(March), 1955–1963.
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Larasati. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakaesa.

- Latifah, N., Pd, M., Munajah, R., & Hasanah, U. (2021). *PENGANTAR SASTRA ANAK Tim Penyusun*.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Marwah, R., & Context, A. H. (2024). Augmented Reality Assistive Technologies for People with Disabilities : Enhancing Accessibility and Independence. *Computer Science > Human-Computer Interaction*, 1–8.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*, 41, 85–139. [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)
- Maulana, T. (2021). Pemanfaatan asesmen tes dengan platform learning manajemen system Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik pada masa pandemi COVID-19. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi. <https://core.ac.uk/download/489797407.pdf>
- Midhol, A. B. (2022). *Analisis Manajemen Resiko Program Kewirausahaan Sosial" Bacadulu"*. <https://ideas.repec.org/p/osf/osfxxx/ktprb.html>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mochamad Arsad Ibrahim¹, Muhamad lufti Yasin Fauzan², Paqih Raihan³, S. N., & Nurhadi⁴, Usep Setiawan⁵, Y. N. D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Motejlek, J., & Alpay, E. (2021). Taxonomy of Virtual and Augmented Reality Applications in Education. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(3), 415–429. <https://doi.org/10.1109/TLT.2021.3092964>
- Mukharoh, L. (2022). *KREATIVITAS GURU DALAM MENANAMKAN BUDAYA LITERASI PESERTA DIDIK*.
- Mustika. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 6(1), 57–68.
- Nabila, N. I., Pratiwi, A. R., & Sari, R. D. K. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia dalam Komunikasi di Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Prosiding Samasta*

Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia, 373–375.

- Niapele, S. (2013). Bentuk pengelolaan hutan dengan Kearifan Lokal Masyarakat Adat Tugutil. *Agrikan: Jurnal Agribisnis Perikanan*, 6, 62–72. <https://doi.org/10.29239/j.agrikan.6.0.62-73>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125–135. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10
- Nikolajeva, M. (2014). *Reading for Learning: Cognitive Approaches to Children's Literature*. Amsterdam. John Benjamins Publishing.
- Nugraheni, W. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Kesenian Reog Kendang Terhadap Pelajar Di Kabupaten Tulungagung. *Imaji*, 16(2), 162–171. <https://doi.org/10.21831/imaji.v16i2.22744>
- Nugroho, T. W. (2023). Implementasi Pembelajaran Drama Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2, 60–68. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3616>
- Nurdiana, N., Hasiyati, H., Marsono, M., & Fakhrudin, W. (2020). *Panduan penggunaan augmented reality*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/21450/>
- Nurhaliza, N. S., & Purnomo, A. D. (2021). Membaca Kearifan Lokal Pada Interior Masjid Jamie Kampung Naga. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, Dan Lingkungan Terbangun*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i2.334>
- Nurjani, N., & Safrizal, S. (2023). Manfaat Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Peserta Didik SD IT an-Nahl. *As-Sabiqun*, 5(3), 644–658. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3210>
- Nurjannah, A. I., Hidayati, Y. M., & Samsiyah, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 187–194. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.221>
- Nurlelah. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (p. 11). zahir.
- Nurotun Mumtahanah1. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Nursetiawati, S., Siregar, J. S., & Pursari, R. (2021). A literature review: Augmented reality-based learning in Sundanese Siger Bridal Make-up. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032085. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/3/032085>
- Panjaitan, D. J., Al-washliyah, U. M. N., & Teaching, P. C. (2016). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan*. 1(1), 1–10.

- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model MOdel Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Purnawan, P., & Hidayati, D. (2021). Pelatihan dan Penerapan E-Learning dan M-Learning di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman. *Surya Abdimas*, 5(1), 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Rachmadyanti, P. (2014). Pengembangan E-Modul IPS berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang bagi Siswa Kelas V SD. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1425–1435. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53905%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53905/42981>
- Rahman, A., Arifin, T. R., Oktari, S. S., Yusra, S. N., Rizaldo, A. D., Kurniawan, D., Ferawati, I., & Lampung, U. M. (2024). *Penerapan Media Ajar Berbasis Audio Visual Pada Pelajaran IPAS di SDN 2 Kutadalom*. 2(4).
- Ramdhani, T. A. (2021). PERAN MEDIA BIG BOOK DALAM MENGATASI. *Seminar Nasional Pendidikan*, 77–82.
- Rankohi, S., & Waugh, L. (2013). Review and analysis of augmented reality literature for construction industry. *Visualization in Engineering*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.1186/2213-7459-1-9>
- Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2018). Local culture-based picture storybooks for teaching English for young learners. *SHS Web of Conferences*, 42, 00016. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200016>
- Ratumanan, S. D., Rahman, H., Karlina, D. A., Dani, G., Rahayu, S., Anggraini, G. F., Unpatti, P. P., Bahasa, P., Upi, D., Upi, P., Siliwangi, P. I., & Unila, P. (2022). Upaya Pemberdayaan Penggunaan Bahasa Daerah Melalui Budaya Literasi Digital. *Journal of Elementary Education*, 05(01), 69–76.
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Rismana, M. Z., & Hendriani, D.-. (2022). Sejarah Tombak Kyai Upas Di Kabupaten Tulungagung. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 76–86. <https://doi.org/10.33373/hstr.v7i2.4898>
- Rohendi, D., Daryanto, E., & Siregar, B. M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Insinyur Profesional*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jip.v3i1.42488>
- Rusli, M., Pendidikan, D., & Timur, L. (2014). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif dan Studi Kasus*. 1–13.
- Salwa, N. (2023). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif Untuk Menjadi Penulis Cerpen Yang Handal. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya*,

- Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(1), 229–244.
<https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.94>
- Saragih, D. K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing terhadap Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569–2577.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3312>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95.
<https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27>
- Selamet, I. K. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPUJAYA I. *JURNAL PAEDAGOGY*, 21(1), 1–9.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Simandjuntak, R. (2015). Negara Kesatuan Republik Indonesia Perspektif Yuridis Konstitusional. *De Jure, Syariah Dan Hukum*, 07(01), 57–67.
- Suaib, N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK MI DDI SILOPO KECAMATAN BINUANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR. *Central OF LIBRARY*, 8(5), 55.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABET.
- Suhartono, Salimi, M., Hidayah, R., Fajari, L. E. W., Lestari, H., & Fitriyah, N. K. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Konsep, Model, dan Perancangan Pembelajaran)*.
- Sulastri, Y. L., & Ahmatika, D. (2020). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Model Problem Based Calculus Learning Berbantuan Geogebra. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 42.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2254>
- SULBAR, L. (2022). *Capaian Pembelajaran (Cp), Tujuan Capaian Pembelajaran dan prinsip perumusan Capaian Pembelajaran*. ledsulbar.id.
<https://www.ledsulbar.id/2022/05/capaian-pembelajaran-cp-tujuan-capaian.html#gsc.tab=0>
- Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 311–330.
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.756>
- Suliswaningsih, S., Achmad Masruri, Ganang Eko Saputro, Anugerah Bagus Wijaya, & Chyntia Raras Ajeng Widiawati. (2023). Animasi “Keluarga Aman” Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Penularan COVID-19.

- Infotekmesin*, 14(1), 8–13. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1484>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Sureni, S., Suroso Mukti Leksono, & Lulu Tunjung Biru. (2023). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip PDF Profesional pada Tema Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 350–357. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.944>
- Suryaman, E. D. (2018). *Teks narasi dan literasi buku fiksi-non fiksi (cas dari cerita dan buku)*. 3–6.
- Suwarti, Alfi Laila, & E. P. P. (2017). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.
- Syamiluddin. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI MODEL ATOM. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Syamsuri, A. S. (2013). Bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan wahana IPTEKS; pembentukan istilah sebagai salah satu usaha mewujudkannya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–216.
- Tosto, C., Hasegawa, T., Mangina, E., Chifari, A., Treacy, R., Merlo, G., & Chiazzese, G. (2021). Exploring the effect of an augmented reality literacy programme for reading and spelling difficulties for children diagnosed with ADHD. *Virtual Reality*, 25(3), 879–894. <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00485-z>
- Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 182–191. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.954>
- UNESCO. (2006). Education for all: Literacy for life; EFA Global Monitoring Report, 2006, Summary. In *Education for all: Literacy for life; EFA Global Monitoring Report, 2006, Summary*. <https://doi.org/10.54676/bqlu6071>
- Vargas-Diaz, D., Kim, J., Karunaratna, S., Reinhardt, M., Hornburg, C., Choi, K., & Lee, S. W. (2024). TaleMate: Exploring the use of Voice Agents for Parent-Child Joint Reading Experiences. *CHI 2024 Workshop on Child-Centred AI Design*, May 11, 2024, Honolulu, HI, USA, 1(1), 1–4. <http://arxiv.org/abs/2405.13968>

- Wakano, A. (2019). Nilai-nilai Pendidikan Multikultural dalam Kearifan Lokal Masyarakat Maluku. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 26–43. <https://doi.org/10.33477/alt.v4i2.1006>
- Walter R. Borg, M. D. G. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. Longman.
- Wijayanti, I., Hartati, D., & Adham, M. J. I. (2022). Masalah Sosial Dalam Kumpulan Cerpen Riwayat Negeri Yang Haru Cerpen Kompas Pilihan 1980-1990. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13616–13629. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4483>
- Wulandari, A., & Hapsari, T. P. R. N. (2018). Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v2i2.929>
- YATMIN, Y., & WIDIATMOKO, S. (2023). *Sejarah Perkembangan Tari Reog Kendang Tulungagung Sebagai Kearifan Lokal Sampai Tahun 2022*. 9(1), 10–20.
http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9202%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/9202/3/RAMA_87201_2114020002_0709076301_0717076301_01_frontend_ref.pdf
- Yuliariatiningsih, M. S. (2010). Media Komik Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 20.
- Zhang, C., Li, C., & Gao, S. (2025). *MDSF: Context-Aware Multi-Dimensional Data Storytelling Framework based on Large language Model*. <http://arxiv.org/abs/2501.01014>