

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). *Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR-Code mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17159>
- Amanullah, M. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v8i1.2300>
- Anggraini, R., Purnamasari, R., & Lathifah, S. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(1), 1150–1163.
- Anugrah, M. F., Dasari, D., & Juandi, D. (2023). *Systematic Literatur Review: Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika*. **Jurnal Ilmiah Komputasi**, 22(2), 161–168. <https://doi.org/10.32409/jikstik.22.2.3324>
- Arwanto, M. M., Assiroj, P., & Trinata, C. (2025). *Systematic Literature Review Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26693>
- Banda, Y. M., Gusti, S. H., & Tola, D. (2020). Kontribusi pemanfaatan media pembelajaran dan kompetensi profesional guru terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 586–594. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28564>
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto. (2020). Student's view of using digital learning media in classroom activities: A case of public senior high school

- in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 47–54.
<https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202006>
- Firmantara, M. R., Mudakir, I., & Nuriman. (2023). *Augmented Reality Research Trends in Indonesia: A Systematic Literature Review*. **Journal of Science Education Research**, 7(2), 71–81.
<https://doi.org/10.21831/jsr.v7i2.60776>
- Gil Parga, S., Singh, U., Gutierrez, J., & Marks, S. (2024). *Pedagogical Design in Education Using Augmented Reality: A Systematic Review*. **Interactive Learning Environments**, 32(8), 4219–4236.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2195445>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairani, R. N., & Prodjosantoso, A. K. (2023). *Application of Augmented Reality on Chemistry Learning: A Systematic Review*. **Jurnal Penelitian Pendidikan IPA**, 9(11), 1221–1228.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4412>
- Laila, E., & Atun, S. (2025). *Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Sebuah Systematic Literature Review*. **Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains**.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.90940>
- Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2634>

- Maulindah, I. D., Purnama, A., & Khotimah, K. (2025). *Development of QR code-based interactive ludo learning media for teaching Pancasila values to fourth grade students*. **Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran**, **9(2)**. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.81772>
- Muzayanati, A., & Nugraheni, A. S. (2023). *Pop-up book media integrated Islamic values and Pancasila to foster motivation and care*. **Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran**, **7(2)**, 148–162. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.59503>
- Nurhidayati, R. (2024). *Inovasi Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Systematic Literature Review*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18858>
- OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. Paris: OECD Publishing.
- Prastiti, M. R., & Adi, B. S. (2024). *Science Digital Library: Innovation in Improving Science Literacy of Elementary School Students*. **Jurnal Prima Edukasia**, **12(2)**, 216–227. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.69478>
- Radiani, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). *A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned and research agenda*. **Computers & Education**, **147**, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Rahayu, E. S., & Habibah, S. M. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Berbantuan QR Code*. **IQRO: Journal of Islamic Education**. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9279>
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). *Penerapan media inovatif berbasis Problem Based Learning sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. **Jurnal Basicedu**, **7(6)**. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6404>

- Sari, L. I., Mulyawati, Y., & Mirawati, M. (2023). *Development of monopoly media based on QR-Code on the theme of rich my country*. **Journal of Teaching and Learning in Elementary Education**, 6(2).
- Sari, P. K., & Qonita, D. N. (2024). QR Code-Based Digital Media for Scientific Literacy Skills Enhancement of Elementary School Students. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 116–130. <https://doi.org/10.21009/JTP.V26I1.43285>
- Savitri, E. N., Dewi, N. R., Amalia, A. V., Rahmadani, O. E. P., & Kholidah, A. (2021). Real Science Mask with QR Code to Improve the Digital Literacy of Students. *Unnes Science Education Journal*, 10(1), 59–66. <https://doi.org/10.15294/usej.v10i1.42537>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D. F., & Aramudin. (2024). *Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16060>
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning media and technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89–100. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Husen, S., Hizbullah, H., & Mustari, M. (2025). Dampak Keterbatasan Infrastruktur TIK Terhadap Efektivitas Pembelajaran Digital (Studi Penerapan Model TPACK di SDN 3 Jagaraga). *Cermat : Jurnal Cendekiawan Dan Riset Multidisiplin Akademik Terintegrasi*, 1(2), 171–176. <https://doi.org/10.31004/cermat.v1i2.39>

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO.

Wicaksono, R. B., & Prasetyo, W. H. (2023). *Digital Competence for Students in the Networking Society 5.0: A Systematic Review*. **Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan**, 20(2), 412–425.
<https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.51673>

Zufahmi, Z., Rohman, F., & Sari, M. S. (2025). *Augmented Reality in Science Learning: A Systematic Literature Review*. **JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)**. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v11i1.38570>