

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh.
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujianto, U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Computer Bermuatan Augmented Reality Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Tekno*, 29(2), 97. <https://core.ac.uk/download/pdf/328160377.pdf>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Posdakaya.
- Amirah, B., & Liansari, V. (2023). Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2117–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5608>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11 (2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anglada, D. 2007. "An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model". Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter> (diakses tanggal 15 Januari 2024).
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>

- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1 (1), 28 –38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2 (1),17–26.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. Universitas Negeri Jember.
- Kemendikbud. 2014. Bahasa Indonesia-Ekspresi Diri dan Akademik. Jakarta: Kemendikbud.
- Koderi, R. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, November*,102–114. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul AstutyYensi024-035.pdf
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (06), 1401–1414.
- Kristanto, P. D., & Setiawan, P. G. F. (2020). Pengembangan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) Terkait Dengan Konteks Pedesaan. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 370–376.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). MENGANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>

- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4)*, 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muqorrobin, F. (2010). Instrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Mulia, F., Azizah, M., Lestari, A. B., & Nasichin, M. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 2 SD Negeri Sawah Besar 01 melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Kongkret. November*, 2525–2533.
- Novitasari, Y., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dan Kearifan Lokal Terhadap Materi Teks Nonfiksi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(3)*, 816. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8915>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah, 3 (2)*, 396–418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurhidayanti, R., Haq, S. C., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2023). *The Influence of Cartoons on Language Development In Children Aged 4-6 Years. 1(10)*, 134–140.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal, 1(2)*, 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI, 4*, 128–132. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v4i2.771>
- Ruslan, H. (2023). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu. *3(2)*, 73–90. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i2.449>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). Implementasi Augmented Reality ( AR ) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech*

*Journal*, 24–31.

- Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S.A. (2023). *Penerapan konsep dasar bahasa indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. 02*, 53–65.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Gurudi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417 –422.
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. 2014. Handbook Of Research On Educational Communications And Technology: Fourth Edition. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition, 1–1005. Suryaningrum, S. (2023). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar website Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Sekolah Dasar Melalui Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(4), 2746–8011.
- Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 233 – 242. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8531>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, I. M. G., & Arthana, I. K. R. (2014). *Augmented Reality Story Book Panji Sakti*. 3,364–372. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v3i5.19729>
- Suryani, I. (2017). Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 292 –309. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6812>
- Syaifa, H., Khairunnisa, Y., & Yulinda, R. (2023). Pengembangan Poster Digital Multimodal Sistem Pernapasan Manusia Dalam Melatih Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Sains Peserta Didik Smp. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/dl.v6i1.10459>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ummul Khair. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.

- Widodo, A., & Utomo, A. (2021). Media Pembelajaran Taksonomi Hewan Berbasis Augmented Reality dengan Fitur Multi Target. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.40611>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 809 - 820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Zzulfa, Z., Maulida, R., & Hasyim, I. (2022). *Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila*. 4 (1), 24 – 23.