

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. In *American International Journal of Contemporary Research* (Vol. 5, Issue 6). www.aijcrnet.com
- Anindita. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 4(1).
- Arif Rahman Hakim, dan, Arifin dan Arif Rahman Hakim, M., & Artikel, I. (2021). Kajian Karakter Tokoh Pandawa dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan Dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia. *Ridwan Institute Jurnal Syntax Transformation*, 2(5). <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v2i3.284>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Azizah. (2021). *Implementasi Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Tengah Pandemi*.
- Basumatary, D., & Maity, R. (2023). Effects of Augmented Reality in Primary Education: A Literature Review. In *Human Behavior and Emerging Technologies* (Vol. 2023). Wiley-Hindawi. <https://doi.org/10.1155/2023/4695759>
- Bayani, A. (2019). *Pengembangan E-Book Matematika Berbasis Masalah Pada Materi Kubus dan Balok SMP/MTs Kelas VIII*. 5(1), 7–15.
- Burhanudin, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem Development Of Augmented Reality Learning Media For The Basic Electronic Subject In SMK Hamong Putera 2 Pakem* (Vol. 7, Issue 3). <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Cahya Rohim, D., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3).
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan. In *Awwaliyah: Jurnal PGMI* (Vol. 1).
- Dachliyani, L. (2019). *Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat*.
- Dewi, C. (2022). Digital Literacy Analysis of Elementary School Students Through Implementation of E-Learning Based Learning Management System. *Journal of Education Technology*, 6(2), 199–206. <https://doi.org/10.23887/jet.v>
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>

- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Habibah, M. (2022). *Pengembangan Kompetensi Digital Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka*. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.11>
- Hadi, H., Agustina, S., & Pendidikan Geografi STKIP Hamzanwadi Selong, P. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE* (Vol. 11, Issue 1).
- Handayani, T., Sami, S., Prodi, A., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., Psikologi, D., Semarang, K., & Korespondensi, P. (2024). *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Volume*. 33(2), 129–146.
- Hartono. (2022). Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas bagi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tari. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5476–5486. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2894>
- Hasanah, H. (2017). *Teknik- Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*.
- Hasnadi. (2019). *Membangun Budaya Literasi Informasi Pada Perguruan Tinggi*.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran*.
- I Made Surangga. (2017). *Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas*.
- Irmawan, M., Dosen, J., Pada Stai-Ma'arif, T., & Ngawi, K. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. In *JURNAL PIWULANG: Vol. I* (Issue 1).
- Jahi, M., Irfan, M., Rahman, A., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v4i1.2115>
- Kamil Budiarto, M. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Assemblr EDU Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144–155.
- Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, & Ibut Priono Leksono. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D*.

- Khumaidah, S., & Nu'man, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Studi Pendidikan Islam* (Vol. 4, Issue 1).
- Khusna Mufida, atul, & Harun, M. (2018). Aplikasi Pengenalan Hewan Lindung Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. In *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History* (Vol. 1, Issue 1).
- Kusumaning Tiyas, S. (2022). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Media Wayang Kulit dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*.
- Lenggono, P. W. (2019). *Media Informasi Pendidikan Islam Peran Media ICT Pada*. 18(1), 157–178. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/>
- Mardiyah, A. A. (2019). *Budaya Literasi Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Di Era Industri Revolusi 4.0*.
- Maria Ulfa, I., Lantai, G. B., & Sidodadi Timur, J. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Wayang Kulit Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Linear Congruent Method* (Vol. 17, Issue 3). <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Melinda, V., & Zainil, M. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)*.
- Muamanah Hidayatul, S. (2020). *Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Mukmin Bagus. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Delikan Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Krdiri*.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustika Weni Gatot Isnani, D. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog*.
- Narimo, S. (2017). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Tata Rias Wajah Punakawan Wayang Orang Sriwedari Surakarta. In *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* (Vol. 27, Issue 1).
- Nasution. (2019). *Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0*. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435X>
- Ningsih Maulina. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*.

- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v10i1.5278>
- Nugraheni, N. K. (2017). *Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar*. www.kemendikbud.go.id
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Issue 3). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Nurlaili, A. F., Suwignyo, H., & Setyosari, P. (2016). *Pengembangan Multimedia Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa*.
- Oktariani, & Evri ekadiansah. (2020). *The Role of Literacy in the Development of Critical Thinking Abilitie Oktariani (1) & Evri Ekadiansyah (2)*. 1(1), 23–33.
- Parapat. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Negeri Pembina 1 Medan*.
- Prayitno, H., Noor Rahmad, I., Amalia Chusna, C., Wiliyanti, V., Penerbang Indonesia Banyuwangi, A., Pantai Blimbingsari, J., Krajan, D., Rogojampi, K., Banyuwangi, K., Timur, J., Kusumanegara, S., & Raya Bogor, J. (2024). Analysis of The Influence of Effective Teaching Methodology, Knowledge of Curriculum Design and Class Mastery on The Effectiveness of Teaching and Learning Activities. *Journal on Education*, 06(04), 20641–20646.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Puspitasari Andini Putri. (2024). *Pemanfaatan Media Chromebook Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2020). Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 47. <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p47-53>
- Sa'adah, K., Juleha, S., & Utami, Y. P. (2022). *“Potensi Industri Kreatif Wayang Kulit Di Desa Wlahar Kulon Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas.”*
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia

- Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sari. (2017). *Budaya Literasi Di Kalangan FBS UNY*.
- Setiawan, E. (2020). *Makna Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah*.
- Setyawan, B., Ruffi, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Silviana, E. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Sriatmi, S. (2023). *Learning Media Recommendations and Criteria for the Validity of Junior High School Mathematics Learning Media Books*. 7(3), 662. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i3.14907>
- Sudirgayasa I Gede, Surata I Ketut, & Suidiana I Made. (2021). *Potensi Ekowisata Lembu Putih Taro Sebagai Kontendan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal Hindu Bali*.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (CBT) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.917>
- Surat, D., Bahy, B., Daud, M. H., Wao, Y. P., Priska, M., Biologi, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2023). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Ma Wu'u Di SMPN Batu Payung Belogili Kabupaten Flores Timur* (Vol. 7, Issue 2).
- Surya Wijaya, W., & Putranto, A. (2024). Analysis of Visual Communication as a Means of Facing the Challenges of Technological Development in a Securities Company. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 3(4), 1837–1849. <https://ijhess.com/index.php/ijhess/>
- Suttrisno, Mahruzah Yulia, N., & Darul Liana Putri, D. (2024). Modul Pembelajaran IPAS Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 410–419. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Tafonao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 2(2).
- Wijayanti. (2016). *Mengembangkan Literasi Sains Melalui Penerapan E-Portofolio Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Karakter Kritis Mahasiswa Calon Guru SD I*.
- Yani, K. E. M., Parji, & Dewi, C. (2023). Educational Game Media Based on CAI in PPKn for Fourth Grade Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(4), 690–704. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.65037>

- Yuliandari, S., & Yeni, F. (2020). *Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada STT Dumai. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 26(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>
- Yuniar Anggo, A., Santoso, G., Wuriyani, D., Bosawer, A., Muhammadiyah Jakarta, U., & Muahammadiyah, S. (2023). *Mengidentifikasi Peluang dan Tantangan yang Muncul dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri dan Critical Thingking* (Vol. 02, Issue 04).