

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaliyah, N. F. (2024). *Pemanfaatan Literasi Digital Terhadap Pemahaman Kepenulisan Pembaca*. 2(4), 32–40.
- Alkhowarizmi, N. K., Ibrahim, M., & Hakim, L. El. (2025). *Transformasi Pendidikan di Era Digital : Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Indonesia Universitas Negeri Jakarta*. 3(4).
- Amalia, R., & Prasetyo, T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4 . 0 : 5(2)*, 1375–1384.
- Bhioma, I. M., Nugraha, A., Astawan, I. G., Ketut, N., & Trisiantari, D. (2025). *Media Interaktif Diorama Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar An Augmented Reality-Based Interactive Diorama to Improve Environmental Literacy among Elementary School Students*. 5(3), 2779–2786.
- Dadang. (2025). *Transformasi Digital Dalam Pendidikan : Tantangan Dan Peluang Menuju Pembelajaran Di Era Digital*. 10.
- Danamik. (2025). *Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Problem Solving Skills* 9(1), 395–416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Efendi, L. M. (2023). *Pengelolaan Literasi Digital Berbasis SMART Menuju Good Practice School*. 9(2), 914–923. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4848>
- Fahira, A. L., Azizah, S. N., Linda, R., Dwi, S., Tampubolon, P., Octavia, N. A., Ramadhani, A. O., Fuadah, G., & Rahmawati, D. (2025). 1(December), 52–62.
- Fatimah, M. (2023). *Berkala Fisika Indonesia Literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah IPBA*. 14(1), 46–54. <https://doi.org/10.12928/bfi-jifpa.v14i1.25524>
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi*. 8(1), 84–97.
- Halimurosid, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 3642–3650.
- Hana Fitriani, Atep Sujana2, C. (2025). *Pengembangan Media Spherear Pada Materi Relief Bumi Kelas V Disekolah Dasar*. 10, 245–256.
- Iqbal Yulianto, 2026. (2026). *Integrasi Media Stem–Ar Dalam Pembelajaran Materi Lapisan Bumi Pada Siswa Sekolah Dasar*. 11.
- Ishmah, Z., Aisy, R., Indonesia, U. P., Dewi, D. A., Indonesia, U. P., Hayat, R. S., & Nusantara, U. I. (2023). *Dalam Meningkatkan Literasi Digital*. 1(3).
- Iskandar, M. F., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). *Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 8097–8105.
- Julianto. (n.d.). *Pengembangan Media ARBAMI (Augmented Reality Bagian-bagian Bumi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Recka Tri Rusdiyana*

Putri Abstrak. 254–268.

- Karmila, W., Achmad, S., & Utami, U. (2023). *Sense-Making of Digital Literacy for Future Education Era : A Systematic Literature Review.* 11(1), 47–53.
- Laksmi Evasufi Widi Fajari, R. M. (2022). *The Development of Augmented Reality to Improve Critical Thinking and Digital Literacy Skills of Elementary School Students.* 6.
- Lestari, D. J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar.* 10.
- Malihah, C. N. (2024). *Inovasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar melalui Media Augmented Reality : Studi Literatur.* 3(1), 22–27.
- Nursyahbani, A., Iskandar, S., & Caturiasari, J. (2025). *Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* 9, 13696–13703.
- Permata, R. D., Nugrahani, R., Info, A., & History, A. (2023). *Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun.* 6(Permata 2020), 5286–5290.
- Pratama, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sd.* 10(1), 39–44.
- Putranto, A., Gandariani, T., & Siregar, Y. A. (2025). *Keterkaitan Tingkat Literasi Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis di Kalangan Mahasiswa Era Society 5 . 0.* 4(1), 2532–2539.
- Putu, L., & Arima, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar.* 11, 1255–1267.
- Ramazhana, D. A. (2024). *Peran Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Kondusif Bagi Siswa Sekolah Dasar.* 30–37.
- Samatowa, L. (2024). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran.* 6(2), 1011–1022.
- Sheiyla Anggraeni Indayana, D. I. (2025). *Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.* 8(3), 1762–1772.
- Siregar, H. (2025). *Tren Penelitian Teknologi Digital dalam Pendidikan : Kajian Sistematis Literatur dan Analisis Bibliometrik 2019 – 2025.* 11(2), 152–166.
- Sutanto, S., Koto, S. I., & Winarni, E. W. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.* 1(2), 175–187.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.*
- Wulandari, M. (2022). *Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh.* 6(4), 5890–5897.