

DAFTAR PUSTAKA

- Adittyanto, Putra, F. A., Alim, F. N., Suseno, M. T., Yudha, S., & Thohir, I. A. (2021). Dampak Perkembangan Teknologi Internet Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Education And Technology*, 1(2), 93–103. [Http://Jurnalilmiah.Org/Journal/Index.Php/Jet/Article/View/65](http://Jurnalilmiah.Org/Journal/Index.Php/Jet/Article/View/65)
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/Al-Marsus.V1i1.6415>
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia. *In Current Research In Education: Conference Series Journal*, 1(01), 1–12.
- Ariawan, V. A. N., & Kuswendi, U. (2023). Implementasi Model CIRC Dengan Media Power Point Terhadap Keterampilan Menemukan Ide Pokok Paragraf Pada Siswa Kelas VI. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 6(3).
- Asari, A., Pali, A., Amelia, W., Kurniadi, Y., Muhafid, E. A., Sari, D. W., Fitriani, R. L., Komala, S., Pramesti, P., & Septianasari, L. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. ISTANA AGENCY.

- Ayu, R. K. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Membaca Kritis Berancangan Model Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dengan Penguatan Konsep Membaca Logis Untuk Siswa Setara Sma*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bangsawan, I. P. R. (2023). *Mengembangkan Minat Baca*. PT Pustaka Adhikara Mediatama.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Budiarti, E. (2024). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kaizen Media Publishing.
- Cahyaningtyas, A. P., & Ismiyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Bagi Guru-Guru SD Negeri Desa Gentansari Dan Twelagiri. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3474>
- Cuhanazriansyah, M. R., Amin, A. K., Rohman, N., & Rahmadhani, D. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Di Era Teknologi 5.0 Pada Materi Instalasi Komputer. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 209–215.
- Dacholfany, M. I., Nasar, I., Zulfikar, M. R., Chayatun, Y. M., Wahyuningsih, D., & Sitopu, J. W. (2023). Program Pelatihan Guru Lintas Provinsi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Communnity Development Journal*, 4(2), 4513–4524.
- Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas Iv Sd Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578–597.
- Dianawati, E. P. (2022). *Project Based Learning (Pjbl): Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. Penerbit P4I.

- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694.
- Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Metode Concentrated Language Encounter (CLE). *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 3(4), 147–161.
- Fauziyah, L. S., Sugiman, S., & Munahefi, D. N. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa Dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 936–943.
- Fitri, S., & Ritonga, P. S. (2023). Strategi Pembelajaran Problem Based Instruction; Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Asam-Basa. *Jurnal Zarah*, 11(1), 1–8.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/Pti.V4i1.1173>
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan Vokasi Dan Pengembangan Guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.59373/Kharisma.V3i1.47>
- Haniefa, R. (2022). Implementasi Model Penilaian Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab. *Ta'limi| Journal Of Arabic Education And Arabic Studies*, 1(1), 49–71.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi

- Informasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.55903/Jitu.V1i1.76>
- Herlina. (2020). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 3(2), 357–368.
- Hidayat, R. A. U., Hidayat, P., & Umayah, S. (2021). Pengetahuan Dan Pemahaman Guru-Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Terhadap Literasi Kritis Di Indonesia. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 198–212.
- Hindun, A. S. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Berbasis Android: Sebagai Media Pembelajaran Ipa Yang Bermakna. *Perspektif*, 1(5), 444–459.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363.
- Jannah, E. R., Utama, F. S., Nurdianasari, N., & Suhartiningsih, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran KARPACA Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SDN 2 Buduan Situbondo. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1538–1548.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Di SMA Kota Mataram.

Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4), 2071–2077.

- Lontoh, E. J., Kainde, Q. C., & Komansilan, T. (2022). Augmented Reality Pada Objek Sejarah Berbasis Android Menggunakan Teknik Markerless. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 113–121.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/Mi*. Prenada Media.
- Lubis, P., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Gerakan Literasi Sekolah: Tantangan Literasi Di Era Digital Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 487–496. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4399>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi Kbm Di Masa Pandemi Covid-19*. 3M Media Karya.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Study Literatur: Hasil Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 70–80.
- Mediana, P. A., Latifah, N., & Muttaqien, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Teori Taksonomi Ruddell Pada Siswa Kelas 4 Di SDN Karawaci 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8225–8230.
- Mudiono, A. (2024). *Pembelajaran Literasi Menulis Cerita Di SD*. Surya Pena Gemilang.
- Muhaimin, M. R., Niâ, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).

- Mukhid, M. P. (2023). *Disain Teknologi Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Budaya Organisasi Di Lembaga Pendidikan*. Pustaka Egaliter. Com.
- Mukra, R. (2024). PROFIL PENULIS. *Pendidikan Di Era Digital*, 1(2), 44.
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174.
- Muslim, A. H. (2020). Media Pembelajaran Pkn Di SD. *Pena Persada*, 1–141. <https://thesiscommons.org/Qnpkm/>
- Muttaqin, M. F., & Rizkiyah, H. (2022). Efektifitas Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 43–54. <https://doi.org/10.35878/Guru.V2i1.342>
- Naibaho, D. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal Of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 81–91.
- Norista, F. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung 01 Sukolilo Pati*. IAIN KUDUS.
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147.
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Nurkhofifah, F. I. (2022). Penggunaan Media Smartboard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(2).
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Oktrifianty, E. (2021). *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan Dan Kemampuan Membaca Pemahaman)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Paramita, V. D. (2020). *Montessori: Keajaiban Membaca Tanpa Mengeja*. Bentang Pustaka.
- Pradita, A. R., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). *Pengaruh Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN Tegalkalong Pada Materi Fotosintesis*. 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V13i1.83995>
- Puspitarini, A., & Marlana, D. (2022). Studi Literatur Penerapan Augmented Reality Pada Pendidikan. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2 Sep).
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199.
- Putri, D. L. (2020). *Hubungan Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2082>
- Rahmawati, B. L. (2023). Innovation In Teaching Arabic Speaking Skills In A Constructivism Theory Review At Nurul Hakim Ppkh-KMMI Putri Kediri West Lombok. *Al-Muyassar: Journal Of Arabic Education*, 2(2), 181–191.
- Raissa, K. P., Armanusya, E. A., Rahmawati, L. E., Arifin, Z., & Wahid, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Melalui Model

- Discovery Learning Pada Siswa SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Ramadhani, A., Harahap, F. K. S., Jannah, M., Nurhafizah, & Ramadhani, T. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Membaca Lanjutan Di Kelas Tinggi Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 194–205.
- Ramadhiani, A. (2023). Strategi Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Melalui Perpustakaan Digital. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 3(2), 54–63.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). Populasi Dan Sampel Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) Pada Materi Sistem Pencernaan:(Learning Media Innovation Using Augmented Reality On Digestive System Material). *BIODIK*, 10(2), 238–248.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN Di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805.
[Http://117.74.115.107/Index.Php/Jemasi/Article/View/537](http://117.74.115.107/Index.Php/Jemasi/Article/View/537)
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- Rizal, M. R., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83.
- Safitri, H. N. E., Slamet, S. Y., & Budiharto, T. (2021). Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Minat Membaca Dan Penguasaan Diksi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
[Https://Doi.Org/10.20961/Ddi.V9i5.49331](https://doi.org/10.20961/Ddi.V9i5.49331)
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal Penkomi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.

- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Sanusi, O., Ishartadiati, K., & Utami, S. L. (2023). *Studi Literatur: Hubungan Antara Lama Screen Time Gawai Dengan Kesehatan Mata Pada Dewasa Muda*. Wijaya Kusuma Surabaya University.
- Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 287–302.
- Sari, I. R. F., & Utami, A. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*. Penerbit Andi.
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sukagalih. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.
- Setiawan, A. (2023). *Relevansi Keterampilan Membaca Kritis Dengan Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21*. Ummppress.
- Setiawan, H., Aji, S. M. W., Oktaviyanti, I., Jiwandono, I. S., Rosyidah, A. N. K., & Gunayasa, I. B. K. (2021). Pemanfaatan Sumber Bacaan Berbasis Augmented Reality Untuk Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(1), 146. <https://doi.org/10.28926/Briliant.V6i1.554>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Mallisa, F. P. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented

- Reality Pada Materi Kinematika Untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.20527/Jipf.V6i1.4893>
- Suandi, S., Ason, A., & Atmaja, M. K. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vi Sd Negeri 05 Landau Tubun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(3), 26–35. <https://doi.org/10.46368/Jppsd.V1i3.1402>
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiingsih, T. (2022). *Pembelajaran Menyenangkan Dengan Virtual Reality*. Pradina Pustaka.
- Supriyadi, A., & Setyawan, D. (2021). *Laporan Pengabdian Masyarakat" Pelatihan Aplikasi Learning Management System Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Bagi Guru SMAN 1 Pandih Batu"*.
- Tasrif, E., Mubai, A., Huda, A., & Rukun, K. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Ar_Jarkom Pada Mata Kuliah Instalasi Jaringan Komputer. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3), 217. <https://doi.org/10.29210/153400>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Triana, H., Yanti, P. G., & Hervita, D. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 504–514. <https://doi.org/10.58258/Jime.V9i1.4644>
- Umar, U. (2024). *Komunikasi Pembelajaran Di Era Digital*.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam

- Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i2.595>
- Verdinandus Lelu Ngongo, & Taufik Hidayat, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. In *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* (Issue March). <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar Dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/Ptk.V3i1.119>
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Pembelajaran Kekinian Bagi Guru Profesional IPS Dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.
- Yusuf, M. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Tafsir Al-Qur'an Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Academicus: Journal Of Teaching And Learning*, 3(1), 1–7.
- Zunan Setiawan, I Made Pustikayasa, I Nyoman Jayanegara, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman Agus Suarya Putra, I Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, I Nyoman Alit Arsana, Gentrifil Gamastra Chaniago, Sarwo Eddy Wibowo, I Gede Adi Sudi Anggara, I. G. D. G. (2023). *No Title*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.