

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. T., Laily, I. F., & Masnun, Moh. (2025). Development of Digital Comic Strip Media in Indonesian Language Learning to Enhance Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v11i1.25397>
- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Ajeng Izzah Parera, Risaniatin Ningsih, & Setya Adi Sancaya. (2022). *Bimbingan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Teknik Diskusi Kelompok*.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Andini, D. R., & Sirozi, M. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Perencanaan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4.
- Angelo, T. A. (1995). *BEGINNING THE DIALOGUE: THOUGHTS ON PROMOTING CRITICAL THINKING Classroom Assessment for Critical Thinking*.
- Anuar, S., Nizar, N., & Ismail, M. A. (2021). The Impact of Using Augmented Reality as Teaching Material on Students' Motivation. *Asian Journal of Vocational Education and Humanities*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.53797/ajvah.v2i1.1.2021>
- Anwar, M., Rahmawati, Y., Yuniarti, N., Hidayat, H., & Sabrina, E. (2024). Leveraging Augmented Reality to Cultivate Higher-Order Thinking Skills and Enhance Students' Academic Performance. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(10), 1405–1413. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.10.2171>
- Aprilia, Y. D., Suwandayani, B. I., & Kuncayono. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Apriliyanto, E. (2025). REVOLUSI BELAJAR ABAD 21 PENGARUH AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERLIBATAN DAN

PENGALAMAN SISWA 21st CENTURY LEARNING REVOLUTION: THE IMPACT OF AUGMENTED REALITY ON STUDENT ENGAGEMENT AND EXPERIENCE. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 229–234.

- Arrohmah. (2023, Juni 20). *KURIKULUM MERDEKA BELAJAR: PENGERTIAN, TUJUAN & LATAR BELAKANG*. AR-ROHAH. <https://arrohmah.co.id/kurikulum-merdeka-belajar-pengertian-tujuan-latar-belakang/>
- As'adah, N. A., & Setiawan, B. (2024). *ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL*. 12(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Asrobuanam, S. (2020). *PERAN LOGIKA DALAM BERPIKIR KRITIS*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme>
- Baharun, H. (2017). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. <https://www.researchgate.net/publication/324720819>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 919–927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.472>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Dalam *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. Dalam *Juni* (Vol. 6, Nomor 1).
- Erlitha, R. D., Komalasari, H., & Supriyatna, A. (2024). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP MELALUI STIMULUS CERITA LEGENDA*. 4(3), 2024.
- Facione, P. (2015a). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. <https://www.researchgate.net/publication/251303244>
- Facione, P. (2015b). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. <https://www.researchgate.net/publication/251303244>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>

Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

Fauziah, S., Lutfiyatul Jamilah, I., & Mahfudloh, R. I. (2024). *DAARUS TSAQOFAH Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dan Metode Pembelajaran Active Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka, dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Moderasi*. <https://jurnalpasca.uqgresik.ac.id/index.php/pendidikan|238>

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>

Fitri, A., A. Rasa, A., Kusumawardhani, A., K. Nursya'bani, K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2001). *Critical Thinking and Computer Conferencing: A Model and Tool to Assess Cognitive Presence*. <https://www.researchgate.net/publication/251400380>

Hafizha, N., & Rakhmania, R. (2024). Dampak Program Penguatan Literasi pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6907>

Hanum, R. A., Mirawati, I., & El Karimah, K. (2023). Mengembangkan Pesan Whatsapp tentang Edukasi Mindful Parenting dengan Prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(01), 75. <http://ejournal.amikompuwokerto.ac.id/index.php/AGUNA75>

Hariyono. (2023). *Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>

Hendrawan, A. K., & Hendrawan, A. (2020). *Gambaran Tingkat Pengetahuan Nelayan tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. 5(1).

- Heri Kuswoyo, Ingatan Gulo, Almira Devita Putri, Ad. Dasa Erliani, & Yogi Fajar. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN TEST TOEIC BAGI SISWA/SISWI BERBASIS TEKNOLOGI DI SMKN 1 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR. *Journal of Community Service (JCOS)*, 1(2), 44–50. <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i2.291>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21 di SD atau MI. *International Conference on Islamic Education*, 2(Volume 2 2022 (PP. 293-304)).
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). *Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article*. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- Indriani, N., Suryani, I., & Mukaromah, L. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DISIPLIN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 242. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16228>
- Irma. (2025). *Peran Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 113(2).
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS*.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2. <https://www.canva.com>.
- Laily, I. F., Setiawan, D., & Arifuddin, A. (2025). THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL MEDIA-ASSISTED RECIPROCAL TEACHING ON ELEMENTARY STUDENTS' READING COMPREHENSION SKILLS. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 9(1), 134. <https://doi.org/10.32934/jmie.v9i1.760>
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., & Zulfiati, H. M. (2024). *BOARDGAME ULAR TANGGA BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA*. 8(2).
- Liriwati, F. Y. (2023). Revolusi Digital dan Merdeka Belajar: Meningkatkan Daya Saing Siswa di Era Teknologi. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 221–231. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.284>

- Listiani, W., Rustiyanti, S., Dila Sari, F., & Surya Peradantha, I. (2021). *APLIKASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM KONSERVASI SITUS WARISAN BUDAYA DAN MITIGASI BENCANA GUNUNG GALUNGGUNG JAWA BARAT INDONESIA*. <http://www.vsi.esdm>.
- Mardiana, A., & Abidin, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang di Kelas I SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 190–203. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.30333>
- Masnun, M., Patimah, Nurhayati, T., Maulana, A., & Pandani, Z. (2024). The Effectiveness of the In-Service Training Model towards Improving Madrasah Ibtidaiyah Teachers' Performance in Supporting National Assessment Policy. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i1.16549>
- Mayer E. Richard. (2009). *MULTIMEDIA LEARNING*.
- Misbah Binasdevi, Adi Abdurahman, Dela Yulia Azhara, & Zayyin Aulia. (2024). Augmented Reality Terintegrasi Nilai Karakter (ARTIKA) untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 716–725. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.89348>
- Montessori, V. E., Murwaningsih, T., & Susilowati, T. (2023). Implementasi keterampilan abad 21 (6c) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 7(1), 65. <https://doi.org/10.20961/jikap.v7i1.61415>
- Muliarsa, I. K., Sudiatmika, A. A. I. A. R., & Pujani, N. M. (2024). Problem Based Learning Bermuatan Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 415–425. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.83804>
- Mutaqin, J., Nurzakiah, Amirudin, I., Rizky, R., Fauziah, S., & Amirudin, ja'far. (2025). *PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0: TANTANGAN DAN SOLUSI EDUCATION IN THE ERA OF THE FOURTH INDUSTRIAL REVOLUTION: CHALLENGES AND SOLUTIONS*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Nugraha, D. M. D. P. (2020). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Penerapan Blended Learning Di Sekolah Dasar*. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Permana, R., Mandala, E. P. W., & Putri, D. E. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada

- Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 7–13.
<https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>
- Pratami, W., Charolina, A. D., Nirwana, E. S., Maharani, W. I., Heriyani, R., & Dewi, R. M. (2025). Tantangan dan Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Literatur Kualitatif. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1739–1747. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10806>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5.
- Rahyu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Ratih, D., & Suryana, A. (2020). NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL LEUWEUNG GEDE KAMPUNG KUTA CIAMIS DALAM MENGEMBANGKAN GREEN BIHAVIOR UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER MAHASISWA. *Halaman | 141*
Jurnal Artefak, 7(2).
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/4199>
- Riyani. (2023). *PENGARUH KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TERHADAP KEMAJUAN PENDIDIKAN DI INDONESIA* Riyanni.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) PADA PERANCANGAN EBROUCHURE SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Rusda Elsabrina, U., Hanggara, G. S., Sancaya, S. A., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Creative Problem Solving*.
- Sarfa Wasahua. (2021). *Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar*.
- Sastradewi, N. M. P., & Agung, A. A. G. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem

- Solving Pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44855>
- Schmalstieg, D., & Hollerer, T. (2016). *Augmented Reality: Principles and Practice*.
- Setiawan, A., Ahla, S. S. F., & Husna. H. (2022). *KONSEP MODEL INOVASI KURIKULUM KBK, KBM, KTSP, K13, DAN KURIKULUM MERDEKA (LITERATURE REVIEW)*. 2(1). <https://doi.org/10.21092/ag.jippi.v1i1.xxxx>
- Setiawan, A. P., & Prasetya, F. (2025). Eksplorasi Perspektif Guru Smk Kota Bukittinggi Terhadap Implementasi Teknologi Virtual Reality (Vr) Dan Augmented Reality (Ar) Dalam Proses Pembelajaran Produktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Setya Avitrananda, K., Kusuma, M., & Fatkhurrohman, M. A. (2020). IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEBUN TEH KALIGUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK. *Online) JPMP*, 4, 114–122. <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/jpmp>
- Silvia Sella Gesy, A. B. M. C. Y. A. (2023). *Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning* (Vol. 8, Nomor 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D KUANTITATIF*.
- Sukma Dewi Daryani, & Jamila Wijayanti. (2024). *Penerapan Metode Experiential Learning Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kritis*.
- Suliantoro, B. W. (2020). *Eksplorasi Kekayaan Filsafat dan Kearifan Lokal Nusantara dalam Rangka Mewujudkan Indonesia Maju*.
- Sumarni, M. L., Lumbantobing, W. L., & Jewarut, S. (2023). Peran Kearifan Lokal pada Pembelajaran Mulok di Sekolah Dasar. *Sebatik*, 27(1), 327–332. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v27i1.2014>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Suryanti, A. I., Syahribulan, & Mursalam, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Murid Kelas V SDN Kabupaten Takalar. Dalam *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 4).

Syafaah, E., Nurashah, I., & Nurmeta, I. K. (2023). IMPLEMENTASI WAYANG SUKURAGA TERHADAP PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERKEBHINEKAAN GLOBAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 784–797. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1872>

Syahroni, M. I. (2022). PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Al-Mustafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).

Tamba, R., & Fatia, D. (2021). PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY DENGAN MEDIA GAMBAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS I MIN 3 KOTA MEDAN. Dalam *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 11, Nomor 4).

Triana, V., Wardani, S., Joko Raharjo, T., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Penerapan Media Assembler Edu Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.

Utari, D., & Muadin, A. (2023). PERANAN PEMBELAJARAN ABAD-21 DI SEKOLAH DASAR DALAM MENCAPAI TARGET DAN TUJUAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Pendidikan AL-ILMI*, (Vol. 6 No. 1 (2023)).

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

Wahyuni, F. I., & Wachidah, K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Gelam 1 Candi. *Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning*, 2(2). <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2>

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Nomor 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>

Wilda Susanti, Linda Fatmawati Saleh, Nurhabibah, Agustina Boru Gultom, Gazi Saloom, Theofilus Acai Ndong, Tatan Sukwika, Ledy Nurlely, Suroyo, Rudi Mulya, & Sri Faizah Lisnasari. (2020). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*.

- Wulandari, E. P., & Rosmiati. (2024). *PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS ETNOPEDAGOGI TERHADAP PEMAHAMAN SEJARAH MATERI KEARIFAN LOKAL KELAS IV SD*.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 03. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zaky, M., Jarnawi, M., & Tadeko, N. (2024). Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Bapidok Baku bagi Guru di SMP Kecamatan Balantak dalam Upaya Memperkuat Literasi. *Nurgan Tadeko Journal of Human And Education*, 4(5), 930–940.
- Zia-ulHaq, M., Arismaunandar, Haris, A., & Latief, S. (2025). Augmented Reality for Enhancing Self-Efficacy and Deep Learning in Physics: A Systematic Review. *PPSDP International Journal of Education*, 4(2), 372–380.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON