

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Affan, M. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. 1(2), 45–60.
- Afwah, L. N., Hendrastuti, Z. R., Franita, Y., & Tidar, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Flashcard Terhadap Kemampuan Pemecahan menghadapi segala macam perubahan dan permasalahan dengan pikiran terbuka tanpa Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan sebuah inovasi pembela. 4(1), 293–297.
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. (2019). Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 11.
- Barik, J., Endarto, I. A., Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., & Interaktif, M. E. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi. 4(1), 37–51.
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., & Ivkovic, M. (2011). Augmented reality technologies, systems and applications. *Multimedia Tools and Applications*, 51(1), 341–377. <https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>
- Dasar, J. P. (n.d.). *O n d a t i a*. 9, 118–138.
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Diki Aditia Pratama, Denda Ginanjar, & Lia Siti Solehah. (2023). Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Empit, H. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- Fadhilah, N. (2018). *Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan*. 15(2), 161–169.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fakhrudin, A., & Kuswidyanarko, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 771–776. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>

- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). *Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. 7(1), 328–340.
- Heryati, Y., Hoerudin, C. W., & Zaqiah, Q. Y. (2020). *The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools*. *Beltic 2018*, 296–301. <https://doi.org/10.5220/0008217102960301>
- 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>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan*. 02, 10–15.
- Ibrahim, A. (2023). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Bumi Aksara.
- Ibrahim, H. (2018). Kontekstual Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Pinrang. *Jurnal Studi Pendidikan ,Al Ishlah*, XVI(1), 73–84.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2019). *Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring* (Petik: Jur).
- Joesyiana, K. (2018). *Penerapan metode pembelajaran observasi lapangan (outdoor study) pada mata kuliah manajemen operasional (survey pada mahasiswa jurusan manajemen semester III sekolah tinggi ilmu ekonomi persada bunda)*.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusmawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca : Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6636>
- Kependidikan, J. I., Hamid, A., Adri, H. T., Hamid, A., Hamid, A., & Adri, H. T. (2025). *Didaktik Global*.
- Kusuma, J. W. (n.d.). *Dimensi Media*.
- Lastari, H. A., Destiniar, D., Destiniar, D., Destiniar, D., Salegi, S. F., Destiniar, D., Salegi, S. F., Destiniar, D., Salegi, S. F., Salegi, S. F., & Salegi, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Siswa Kelas V Sd. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 130–138. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10717>
- Latif, Y. (2011). *Negara paripurna: historisitas, rasionalitas, dan aktualitas pancasila*. PT Gramedia pustaka utama.
- Mahnun, O. N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).

- Masdub, O. (2018). *Profesionalisme guru*. 39(13), 73–91.
- Muizzuddin, M. (2019). Pengembangan Profesionalisme Guru dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 127–140. <https://doi.org/10.24090/jk.v7i1.2957>
- Nasution, A. S., Lubis, A. R., Daulay, N. H., Daulay, R. A., & Hasibuan, S. A. (2025). *Pemahaman dan Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 0402 Janji Raja*. 5(3), 1529–1538.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). 10 Pentingnya Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Naz, A. A. (n.d.). *Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration*. 18, 35–40.
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Octavia, N., & Dewi, D. A. (2022). Strategi Untuk Menumbuhkan Nilai Pancasila Pada Karakter Generasi Penerus Bangsa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1076–1080. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2675>
- Olivia Feby Mon Harahap, S. Pd., M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M.Kes, Novita Sari Batubara, SST., M. K. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 1(1), 205–210. <https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.39>
- Pendidikan, J., & Studi, D. A. N. (2025). *Instilling Humanitarian Values from an Early Age : A Phenomenological Study of the Experience of the Second Principle of Pancasila in Elementary Madrasahs*. 4(3), 830–839.
- Pengembangan, A. M. (2019). *Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)*. 10.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). *Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.

<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>

- Rahman, B., & Yogyakarta, U. N. (2014). *Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas i sdn bajayau tengah 2 improving early reading skill through flashcard media in I. 2*, 127–137.
- Ridla, M. R. (n.d.). *Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Pembelajaran M. Rasyid Ridla*.
- Rihayati, I., Purnomo, Y. W., & Pamenan, M. S. (2023). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 2833. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7027>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Saidin, N. F., Dayana, N., Halim, A., & Yahaya, N. (2015). *A Review of Research on Augmented Reality in Education: Advantages and Applications*. 8(13), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Para Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Revolusi Industrial 4. 0. 5(1)*, 152–167.
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(01), 1689-1699.
- Septiani, B. D., & Kurniawan, M. W. (2022). *Internalization Of Pancasila Values Based On School Culture*. 3, 486–501. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sulistiyorini, S., & Harmanto, Z. A. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) tematik terpadu mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) dan literasi siswa SD Di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV wacana prima.
- 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>
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8.
- Tulungagung, S. M. (n.d.). *Evaluasi Pembelajaran Sebuah Studi Literatur Moch. Rizal*

Fuadiy 1 1. 3.

- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wahyuni, S., Studi, P., Fisika, P., Jember, U., & Timur, J. (2014). *Pengembangan petunjuk praktikum ipa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa smp*. 37, 196–203.
- 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>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.
- Yuliani, & Hoerudin, C. W. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *Italienisch*, 12(1), 526–532.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON