

DAFTAR PUSTAKA

- Agista, N. E., & Tirtoni, F. (2024). Analisis Indikator Nilai Karakter Pancasila Dalam Buku Pendidikan Pancasila Kelas IV Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 274–282. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V6i2.6056>
- Aisyah, R. P., Elfitra, L., Andheska, H., Shanty, I. L., Testy, F., Loren, A., Lolita, A., Bahasa, P., Indonesia, S., Maritim Raja, U., Haji, A., Dompok, J. R., & Tanjungpinang, K. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran Belajar Puisi Rakyat (Bersirat) Berbantuan Mobile Wordwall Apps Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 98–109. <https://doi.org/10.26418/Ekha.V7i2.82475>
- Alivia, Z. P., Wahyudin, W., & Nursalman, M. (2023). Pengembangan Modul Sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 618–628. <https://doi.org/10.47709/Digitech.V3i2.3138>
- Ananda, M. T., Octaria, D., & Wulandari, I. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(2), 1168–1174. <https://doi.org/10.31004/Irje.V4i2.642>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan. 7(6), 3731–3742.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i1.993>
- Aryani, E. D., Fadjrin, N., Azzahro', T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter. *Gema Keadilan*, 9(3). <https://doi.org/10.14710/Gk.2022.16430>
- Bano, V. O., Marambaawang, D. N., & Njoeroemana, Y. (2022). Analisis Kriteria Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Waingapu. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V8i1.660>
- Contreras, G. S., González, A. H., Fernández, M. I. S., Cepa, C. B. M., & Escobar, J. C. Z. (2022). The Importance Of The Application Of The Metaverse In Education. *Modern Applied Science*, 16(3), 34. <https://doi.org/10.5539/Mas.V16n3p34>
- Dalimunthe, A. N., Siregar, W. M., Lubis, W., Gandamana, A., & Faisal. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pendidikan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 5(3), 2580–2595.

- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/Widyamahadi.V2i2.1961>
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/Jgt.V4i1.344>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)* (R. Risdiantoro (Ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <http://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269%0>
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213–221. <https://doi.org/10.24114/Esjpgsd.V11i3.29585>
- Gandamana, A., Zahra, A. N., Tambunan, H. P., Siregar, W. M., & Ratno, S. (2025). Pengembangan Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 105374 Bingkat. *Urnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 240–252. <https://doi.org/10.1038/S41598-022-26846-Z%0>
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2894>
- Herzegovina, L., Perangin-Angin, L. M., Simbolon, N., Sitohang, R., & Mailani, E. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023. *Journal Of Student Development Information System (Josdis)*, 3(2), 82–91. <http://jscm.ut.ac.ir>
- Iskandar, A., Winata, W., Sulaiman, K. M., S, S. P. H., Sulaiman, K. M., Sri, N., Mila, H., Fitri, A. M., & Farid. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan* (Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia (Ed.)).
- Ismayani, A. (2020). *Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Karima, M. K., Romadhon Hafild, M. N., Putri, T. P., Damayanti, F. I., Andini, D., & Wulansari, S. D. (2025). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Pada Fase A: Sebuah Analisis. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(1), 9–18. <https://doi.org/10.52217/Lentera.V18i1.1613>
- Kementerian Pendidikan, K. R. Dan T. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi* (Issue 021).
- Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Zifatama Publisher.
- Manurung, I. F. U., Halimatussakdiah, Humaya, R., & Nurhairani. (2025). Pendampingan Desain Modul Ajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 9(4), 920–930.
- Manurung, I. F. U., Rozi, F., & Halimatussakdiah. (2024). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Digital Dalam Beragurmentasi Mahasiswa PgSD Fakultas Ilmu Pendidikan., *Jurnal Guru Kita*, 9(1), 178–185.
- Marenden, V., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 66–79. <https://doi.org/10.33541/Jmp.V10i2.3270>
- Mawaddah, G. N., Putera, R. F., Engreini, S., & Ladiva, H. B. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(2), 637–649.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Muslim, M. F. (2023). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Kelas Vii. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 12(1), 556–569. <https://doi.org/10.24036/Pmat.V12i1.14295>
- Nasra, A. R., Bastian, N., & Salimatussa'diyah. (2025). Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 06(01), 152–159. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA>
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Ikra-Ith Informatika*, 5(2), 99–107.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.

- Nursyamsi Amin. (2022). Efektivitas Pembelajaran Inovatif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Mtss Manongkoki Kabupaten Takalar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(3), 153–160. <https://doi.org/10.58230/27454312.159>
- Oktavia, R. (2022). Bionatural Vol IX No . 2 September Page : 26-32 ISSN : 2579-4655 Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran Biologi Di Sma 1 Pante Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Bionatural*, IX(2), 26–32.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lli, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., & Iskandar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Peranginangin, L. M., Tamba, R., Free, I., Manurung, U., & Abda, Y. (2025). Pengembangan *Interactive Digital Book* Berbasis *Self Regulated Learning* Terintegrasi Nilai Karakter Pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan. 10(1), 210–225.
- Permendikbud. (2014). *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI. (2014). Peraturan Pemerintah Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014). Jakarta. Diakses Dari. [https://jdih.kemendikbud.go.id/Sjdih/Siperpu/Dokumen/Salinan/Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014.Pdf](https://jdih.kemendikbud.go.id/Sjdih/Siperpu/Dokumen/Salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014.Pdf)*
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 97–115. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(80), 109–118.
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal On Education*, 06(01), 7543–7551.
- Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, Santoso, & Shokib Rondli, W. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1.7>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 2(1).
- Ratno, S., Manurung, I. F. U., Rozi, F., & Amelia, F. R. (2025). Efektivitas E-Book Konsep Dasar Fisika Dan Kimia Berbasis Karakter Berbantuan Artificial

Intelligence Untuk Meningkatkan Literasi Sains Mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(4), 671–678. <https://E-Journal.Unmuhkupang.Ac.Id/Index.Php/Jpdf%0avol>.

Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 263–277. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i1.477>

Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Developoment (R&D)* (Z. R. Bahar (Ed.)). CV. Literasi Nusantara Abadi.

Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 377–393.

Rohmah, K., & Murtini, L. (2025). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terintegrasi Deep Learning Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pendahuluan Kemajuan Literasi Sains Menjadi Hal Yang Penting Karena Berdampak Pada Manfaat Yang Diperoleh Bagi Masyarakat Da. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 758–770.

Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.

Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembagan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*.

Sardiman, A. . (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. ALFABETA.

_____. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta*. CV (19th Ed.). Alfabeta, CV. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_Dan_R_And_D_Prof_Sugiono

_____. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. ALFABETA.

_____. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yoogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Nina, T. P. (2024). Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Berbantu Canva Di SDN 14 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18578–18595. [Http://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/13068%0](http://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/13068%0)
- Syaharani, D. N., Pasaribu, F. T., Gustiningsi, T., & Nusantara, D. S. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning-Augmented Realitybermuatan Soal PISA Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 961–974.
- Tegar Putra Socrates, F. M. (2022). *Info Artikel Abstrak : Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 5 Nomor 1 , Juni 2020*. 7(2012), 16–22.
- Trinoviora, S., Ismet, I., & Syarifuddin, S. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Sistem Kearsipan Di Kelas X SMK Negeri 1 Penukal. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3845–3857. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate.V9i7.16695>
- Vriyanti, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). *Epistema*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.21831/Ep.V4i2.65556>
- Wardani, O. P., & Pujiastuti, H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Konteks Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika Untirta*, 3(4), H. 263-270.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.33369/Joll.4.1.15-22>
- Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. *Techtrends*, 63(3), 240–242. <https://doi.org/10.1007/S11528-019-00395-1>
- Zulpan, Sahrul, Ali Yusron, Rahmi Seri Hanida, & Sri Marfu'ah. (2024). Validitas Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/Ppm.V1i3.812>