

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* KEBERAGAMAN AKTIVITAS EKONOMI (ARKAE)
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di
SDN Cicalengka 08 Kecamatan Cicalengka)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Mila Andriani Nurcahya

2009240

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
KEBERAGAMAN AKTIVITAS EKONOMI (ARKAE) PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di
SDN Cicalengka 08 Kecamatan Cicalengka)

Oleh:

Mila Andriani Nurcahya

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Mila Andriani Nurcahya
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MILA ANDRIANI NURCAHYA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
KEBERAGAMAN AKTIVITAS EKONOMI (ARKE) PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di
SDN Cicalengka 08 Kecamatan Cicalengka)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Prihantini, M.Pd.

NIP. 1963081419940320022

Pembimbing II



Muh. Husen Arifin, S.E., M.Pd.

NIP. 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* KEBERAGAMAN AKTIVITAS EKONOMI (ARKAE) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Mila Andriani Nurcahya

NIM 2009240

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru terutama mengenai materi keberagaman aktivitas ekonomi. Penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Keberagaman Aktivitas Ekonomi (ARKAE). Hal tersebut dapat memberikan dampak terhadap kurangnya minat dan motivasi siswa dalam memahami materi tersebut. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman aktivitas ekonomi di kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *design and development* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (perancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket untuk ahli dan respon pengguna. Partisipan penelitian ini melibatkan ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk validasi. Serta 2 orang pendidik dan 29 orang peserta didik untuk memberikan respon terhadap penggunaan media. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas Aiken's untuk menentukan validasi ahli dan menggunakan presentase skala likert untuk respon pengguna. Hasil penelitian berdasarkan uji validitas menggunakan formula Aiken's V diperoleh bahwa hasil validasi ahli materi memiliki validitas yang tinggi, validasi ahli bahasa memperoleh validitas yang sedang, dan validasi ahli media memperoleh validitas yang tinggi. Berdasarkan ketiga hasil validasi tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran ARKAE ini dapat dikategorikan "Sangat Layak" dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu mendapatkan penilaian dari guru yaitu sebesar 98,75% dengan kategori sangat layak dan respon pengguna oleh siswa yaitu sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ARKAE sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS Kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran ARKAE, ADDIE , dan Keberagaman Aktivitas Ekonomi

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY LEARNING MEDIA
DIVERSITY OF ECONOMIC ACTIVITIES (ARCHAE) IN CLASS V
PRIMARY SCHOOL SOCIAL STUDIES LEARNING**

Mila Andriani Nurcahya

NIM 2009240

ABSTRACT

This development research was motivated by the lack of application of learning media used by teachers, especially regarding material on the diversity of economic activities. This research is developing Augmented Reality learning media for Diversity of Economic Activities (ARKAE). This can have an impact on students' lack of interest and motivation in understanding the material. The aim of developing this learning media is to produce a learning media product that can be used to support the social studies learning process, especially material on the diversity of economic activities in class V. This research uses the design and development method with the ADDIE model which consists of 5 stages: (1) Analysis (analysis); (2) Design (design); (3) Development (development); (4) Implementation (implementation); and (5) Evaluation (evaluation). The data collection techniques used were interviews and questionnaires for experts and user responses. Participants in this research involved experts, namely material experts, media experts and language experts for validation. As well as 2 educators and 29 students to provide responses to media use. The data analysis technique in this research is using the Aiken's validity test to determine expert validation and using Likert scale percentages for user responses. The results of research based on validity tests using the Aiken's V formula showed that the results of validation by material experts had high validity, validation by language experts had moderate validity, and validation by media experts had high validity. Based on the three validation results, it was found that ARKAE learning media can be categorized as "Very Appropriate" and can be used in the learning process. Apart from that, it received an assessment from teachers of 98.75% in the very appropriate category and user response from students was 88% in the very appropriate category. Based on these results, it can be concluded that ARKAE learning media is very suitable for use in the Class V social studies learning process in elementary schools.

Keywords: *ARKAE Learning Media, ADDIE, and Diversity of Economic Activities*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
MOTTO HIDUP	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat teoritis	10
1.4.2 Manfaat praktis.....	10
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	11
BAB II	13
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARKAE PADA MATERI PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD	13
2.1 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	13
2.2 Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Dasar	14
2.3 Materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi.....	15
2.3.1 Keberagaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat Indonesia	16
2.3.2 Karakter yang Diperlukan dalam Melakukan Aktivitas Ekonomi	19
2.3.3 Aktivitas Ekonomi Berdasarkan Letak Wilayah	21
2.3.3 Keberagaman Aktivitas Ekonomi Berdasarkan Pengelolaannya	22
2.3.4 Faktor Pendukung kondisi Perekonomian Daerah.....	22
2.3.5 Pengaruh Aktivitas Ekonomi Terhadap Masyarakat	26
2.4 Media Pembelajaran	29
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	29
2.4.2 Karakteristik Media Pembelajaran	30

2.4.3	Manfaat Media Pembelajaran	32
2.5	Pembelajaran Inovatif.....	33
2.5.1	Pembelajaran Abad Ke-21	34
2.5.2	<i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	37
2.5.3	Penguatan Pendidikan Karakter.....	38
2.5.4	<i>High Order Thinking Skills (HOTS)</i>	39
2.5.5	Literasi dan Numerasi	40
2.6	Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	41
2.7	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality sebagai Respon Terhadap Pembelajaran Inovatif Abad ke-21 dan TPACK.....	43
2.7.1	Pengertian Augmented Reality	43
2.7.2	Teknik Penggunaan <i>Augmented Reality</i>	44
2.7.3	<i>Augmented Reality Book</i>	44
2.7.4	Tools Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis ARKAE.....	45
2.8	Pengembangan Media Dengan Model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation</i>)	48
2.8.1	Pengertian Model ADDIE	48
2.8.2	Tahapan Model ADDIE.....	48
2.9	Landasan Teori Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Book	51
2.9.1	Teori Belajar Bruner	51
2.9.2	Teori Belajar Ausubel.....	52
2.10	Penelitian Relevan.....	52
2.11	Kerangka Berpikir	55
BAB III	56
METODE PENELITIAN	56
3.1	Metode Penelitian.....	56
3.2	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran ARKAE Dengan Model ADDIE	56
3.2.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	57
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	57
3.2.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	58
3.2.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	58
3.2.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	59
3.3	Partisipan Penelitian	59
3.4	Instrumen Penelitian.....	60
3.5	Teknik Analisis Data	64

BAB IV	67
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Temuan Penelitian	67
4.1.1 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran ARKAE	67
4.1.2 Hasil Validasi Kelayakan Ahli Mengenai Media Pembelajaran ARKAE.....	81
4.1.3 Respon Pengguna Guru dan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran ARKAE.....	93
4.2 Pembahasan.....	96
4.2.1 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran <i>ARKAE</i>	96
4.2.2 Hasil Validasi Kelayakan Ahli Mengenai Media <i>ARKAE</i>	98
4.2.3 Respon Pengguna Guru dan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran ARKAE.....	99
BAB V	101
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	101
5.1 Kesimpulan	101
5.1 Implikasi.....	102
5.2 Rekomendasi	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	116
LAMPIRAN A	117
A1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	118
A2 Surat Izin Penelitian	121
A3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	122
A4 Buku Bimbingan Skripsi	123
A5 Form Perbaikan Skripsi	127
LAMPIRAN B	128
B1. Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli Materi	129
B2. Lembar <i>Judgement</i> Validator ahli Materi.....	131
B3. Instrument Penilaian Ahli Materi.....	133
B4. Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli Bahasa	137
B5. Lembar <i>Judgement</i> Validator Ahli Bahasa	139
B6. Instrument Penilaian Ahli Bahasa	140
B7. Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli media	142
B8. Lembar <i>Judgement</i> Validator Media	144
B9. Instrument Penilaian Ahli Media	145
LAMPIRAN C	147

C1. Hasil Wawancara Guru	148
C2. Hasil Respon Pengguna Guru	149
C3. Hasil Respon Pengguna Siswa.....	153
C4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	183
C5. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik	247
LAMPIRAN D	258
D1. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Keberagaman Aktivitas Ekonomi (ARKAE).....	259
D2. Cara Mengembangkan Media Pembelajaran Aplikasi ARKAE.....	287
LAMPIRAN E	290
E1. Dokumentasi Implementasi Produk Media Pembelajaran ARKAE	291
E2. <i>Link</i> Media Pembelajaran ARKAE	294
RIWAYAT HIDUP	295

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rubrik Skor dan Kriteria Ketercapaian Untuk Validasi Ahli Materi....	62
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Angket Validasi Ahli Media	63
Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Angket Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 3. 4 Kategori Hasil Uji Aiken's V	65
Tabel 3. 5 Interpretasi Kelayakan.....	66
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	69
Tabel 4. 2 Kebutuhan Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran ARKAE	71
Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	72
Tabel 4. 4 Garis Besar Program Media (GBPM).....	75
Tabel 4. 5 Perolehan Skor Validasi ahli materi I.....	81
Tabel 4. 6 Skor Validasi ahli Materi II.....	82
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Aiken's V Ahli Materi.....	83
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validitas Uji Kelayakan Ahli Materi.....	84
Tabel 4. 9 Skor Validasi Ahli Bahasa	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Aiken's V Ahli Bahasa	85
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Validitas Uji Kelayakan Ahli Bahasa	85
Tabel 4. 12 Skor Validasi Ahli media.....	86
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Aiken's V Ahli Media	87
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Validitas Uji Kelayakan Ahli Media	88
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Validitas Ahli.....	89
Tabel 4. 16 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi.....	90
Tabel 4. 17 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Bahasa	91
Tabel 4. 18 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media	92
Tabel 4. 19 Hasil Perolehan Angket Respon Guru.....	93
Tabel 4. 20 Hasil Perolehan Angket Respon Siswa	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur TPACK dan Komponen Pengetahuan	37
Gambar 2. 2 Skema Model ADDIE Branch.....	49
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	55
Gambar 3. 1 Flowchart Aplikasi ARKAE.....	57
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi ARKAE.....	76
Gambar 4. 2 Membuat Ukuran A5 pada Canva	77
Gambar 4. 3 Membuat Desain pada Canva.....	77
Gambar 4. 4 Menambahkan informasi pada Canva	77
Gambar 4. 5 Pengumpulan gambar sebagai Marker ARKAE.....	78
Gambar 4. 6 Hasil Pembuatan Buku ARKAE	78
Gambar 4. 7 Objek 3D Jasa	78
Gambar 4. 8 Objek 3D Pertanian	79
Gambar 4. 9 Pemilihan Frame pada Figma.....	79
Gambar 4. 10 Membuat UI/UX Aplikasi ARKAE.....	79
Gambar 4. 11 Tampilan Main Menu	80
Gambar 4. 12 Tampilan Credit.....	80
Gambar 4. 13 Tampilan Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4. 14 Tampilan Keluar Aplikasi.....	80
Gambar 4. 15 Tampilan Scan ARKAE Book.....	81

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106–119. <https://doi.org/10.21009/pip.312.6>
- Agus, A. (2018). Pengelolaan dan Penggunaan Sumberdaya Kelautan/Perikanan (Studi Kasus Kota Ternate, Maluku Utara). *Torani: JFMarSci*, 1(2), 93–103.
- Amaliya, I., & Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7294>
- Amin, M. (2017). Peran Pembelajaran Ips Dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 549–552.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Penerjemah : Agung Prihantoro (ed.); A Bridged). Pustaka Pelajar.
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- Aspi, M. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). PELAKSANAAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MEMBENTUK KARAKTER CINTA TANAH AIR. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 105–113. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.50>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Bahar, H., & Herli, Sudi, V. (2020). Merdeka Belajar Untuk Kembali Pendidikan Pada Khittahnya. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 115–122.
- Bashofi, F. (2021). Pengembangan augmented reality book berbasis situs peninggalan kebudayaan sebagai sumber belajar sejarah. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(1), 19–32.

<https://doi.org/10.17977/um022v6i12021p19>

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Bungin, B. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenadamedia Group.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, December, 0–15. https://www.researchgate.net/profile/Uwes-Chaeruman/publication/338208296_INSTRUMEN_EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN/links/5e06d9404585159aa49f8cd6/INSTRUMEN-EVALUASI-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Darwanto. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi. *Jurnal Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Dewi, D. P., Harjoyo, H., & Salam, A. (2020). Prosedur Administrasi Jasa Pengiriman Barang Di Pt Citra Van Titipan Kilat Tangerang. *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.32493/skr.v7i1.4570>
- Dewi, I. K., Ahyani, A., Sudarso, A. P., Liawati, L., & Widowati, W. (2020). Pengelolaan Hasil Pertanian Dalam Meningkatkan Harga Jual Pada Petani Di Desa Cicalengka Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang - Banten. *Dedikasi Pkm*, 1(3), 109. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v1i3.6758>
- Dimiyati. (2013). Sistem Terotori Ruang Kegiatan Ekonomi Masyarakat Pada Kawasan Bisnis di Perkotaan Studi Kasus: Kawasan Bisnis Tanah Abang - Jakarta. *PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 5, 60–68. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/view/1074>
- Djadjuli, R. D. (2018). Peran Pemerintah Dalam Pembangunan Ekonomi Daerah.

- Jurnal Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, Vol5(2), hal. 10.
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/dinamika/article/view/1409>
- 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>
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>
- Farizi, W. Al, Sari, M., Fattah, M., & Brawijaya, U. (2020). ANALISIS KONTRIBUSI DAN DAYA SAING EKSPOR SEKTOR PERIKANANPROVINSI NUSA TENGGARA BARAT. *Journalof Fisheries and Marine Research*, 4(1), 46–52. <https://doi.org/10.1201/9780203911518-11>
- Fatmasari, D. (2016). Analisis Sosial Ekonomi Dan Budaya Masyarakat Pesisir Desa Waruduwur, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon. *Jurnal Ekonomi*, 1–23.
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Adi Wibowo, S. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran mengenai Peralatan Konstruksi dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 276–282. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2657>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. RajaGrafindo Persada.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud*. (Vol. 8, Issue 9).
- Harahap, N. J. (2019). Mahasiswa Dan Revolusi Industri 4.0. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(1), 70–78.
<https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i1.38>

- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Harpeni Dewantara, A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasid, Z., Noor, A., & Kurniawan, E. (2022). *Ekonomi Sumber Daya Alam Dalam Lensa Pembangunan Ekonomi*. Cipta Media Nusantara.
- Hastati, S. (2019). PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *DIKDAS MATAPPAJurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 158–166.
- Hernando, H. (2017). *Faktor Pendukung Transaksi Mobile Banking*. 2010.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- 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>
- Ibrahim, I., Irmayani, I., & Sriwahyungsih, A. E. (2021). Persepsi Generasi Muda (Pemuda) Terhadap Kegiatan Pertanian Pada Usaha Tani Padi Sawah Di Kelurahan Lalebata Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 21(1), 99–107. <https://doi.org/10.35965/eco.v21i1.691>
- Illmawan, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Tekno*, 29(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada

- Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah, Jakarta 40 (2018).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Sekretariat Negara Indonesia 1 (2005).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1 (2003).
- Irawan, A., Hasna, A., & Pahlevi, R. (2016). Sistem Informasi Perdagangan Pada PT Yoltan Sari Abstraksi Administrasi Manajemen. *Jurnal POSITIF*, 1(2), 8–15.
- Jayanti, G. D., Setiawan, F., Azhari, R., & Putri Siregar, N. (2021). Analisis Kebijakan Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020-2035. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 6(1), 40–48. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v6i1.618>
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Karundeng, Thessa Natasya Mandey, S. L., & Sumarauw, J. S. B. (2018). Analisis Saluran Distribusi Kayu (Studi Kasus Di Cv. Karya Abadi, Manado). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 6(3), 1748–1757.
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, (2007).
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika The Development of Problem-Based Mathematics Instructional Materials Oriented to Students ' Mathematics Problem Solving Skill and Students '. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–46.
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi Memahami dan Perbaiki Kesalahan Konsep. *Jipsindo*, 9(1), 64–78.

- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/912>
- Libyanita, E. S., & Fadil, C. (2023). Implementasi Pembelajaran Literasi Finansial Dalam Muatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS si Sekolah Dasar Negeri Wonocolo 1 Taman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 270–280.
- Listiaji, P., & Subhan, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 107–116. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1948>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Magdalena, I., Asfari, A. I., Firstariza, A., & Rafiq, R. (2020). Analisis Karakter Dan Perkembangan Peserta Didik. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 302–312. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>

- Masithah, I., Jufri, A. W., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action ...*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Maulana, R. (2010). Rian Maulana: Konsep Distribusi Menurut Muhammad Baqir As-Shadr. *Al-Iqtishad*, II(2). www.hizbut-tahrir.or.id
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintikamu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25–50.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *Fitrah*, 3(1), 114–131.
- Mutiani, M., Supriatna, N., Abbas, E. W., Rini, T. P. W., & Subiyakto, B. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 135. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3073>
- Mutmainah, N. (2020). Peran perempuan dalam pengembangan ekonomi melalui kegiatan UMKM di Kabupaten Bantul. *WEDANA: Jurnal Kajian Pemerintahan, Politik Dan Birokrasi*, 6(1), 1–7. <https://journal.uir.ac.id/index.php/wedana/article/view/4190>
- 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.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran.

Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA, 03(01), 1–6.

- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang, 20*, 123–144.
- Nugroho, N. A., & Ramadhani, A. (2015). Aplikasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Menggunakan Android. *Jurnal Sains Dan Teknologi, 1(1)*, 1–5.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat, 3(1)*, 171–187.
- Ozdemir, M., Sahin, C., Arcagok, S., & Demir, M. K. (2018). The effect of augmented reality applications in the learning process: A meta-analysis study. *Eurasian Journal of Educational Research, 18(73)*, 165–186.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal, 3(1)*, 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Permana, M. J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1)*, 1–9.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4*, 7911–7915.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu, 5(5)*, 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>
- Purwitha, D. G. (2020). Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasa, 5(1)*, 49–55. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Putra, S., Basri, S., & Pailis, E. A. (2018). Analisis Industri Pangan Sub Sektor Industri Makanan Ringan Kue Bangkit Dan Bolu. *Jom Fekon, 4(1)*, 558–569. <https://media.neliti.com/media/publications/125589-ID-analisis-dampak-pemekaran-daerah-ditinja.pdf>

- Putri Wahyuni Arnold, Pinondang Nainggolan, & Darwin Damanik. (2020). Analisis Kelayakan Usaha dan Strategi Pengembangan Industri Kecil Tempe di Kelurahan Setia Negara Kecamatan Siantar Sitalasari. *Jurnal Ekuilnomi*, 2(1), 29–39. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v2i1.104>
- Rachman, G., & Yuningsih, K. (2010). Pengaruh Biaya Distribusi Dan Saluran Distribusi Terhadap Volume Penjualan (Studi Pada Sari Intan Manunggal Knitting Bandung). *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 10(2), 151–175.
- 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>
- Rahayu, T. P. (2019). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. ALPRIN.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Rahmah, N. (2013). BELAJAR BERMAKNA AUSUBEL. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 43–48.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Rahmawati, N. D., & Matematika, P. (2016). Model Pembelajaran Inovatif Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 2(2), 179–184.
- Ramadhan, R. R., & Setiadi, Y. (2019). Pengaruh Modal Fisik dan Sumber Daya Manusia terhadap Indeks Inklusif di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 17(2), 109–124. <https://doi.org/10.29259/jep.v17i2.9797>
- Ramadhan, V. M., & Trilaksana, A. (2019). PERKEMBANGAN PERIKANAN DARI BUDIDAYA TRADISIONAL KE BUDIDAYA MODERN DI KABUPATEN SAMPANG TAHUN 2003-2017 Agus Trilaksana. *Journal Pendidikan Sejarah*, 7(2).
- Riady, Y. (2021). Gerakan Literasi Digital: Pelatihan Akses Internet Dan Komputer Bagi Guru Di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 53–60. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i3.124>
- Rismorlita, C. E., Philiyanti, F., Prasetio, V. M., & Purnama, L. (2021). Relevansi

- Kebutuhan Stakeholder Terhadap Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad 21. *KAGAMI Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*file:///D:/1. SABRILLA ALMAS AZZAHRA/3. Kuliah/4. Skripsi/2. Proposal/Referensi/Risnanosanti_2019_J._Phys._Conf._Ser._1320_012005.Pdf, 12(2), 12–20.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/23833>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Saputra, H. N. (2020). Augmented Reality dalam Pembelajaran. *Idealmathedu: Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 7(2018), 92–97.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf
- Setiandani, D., Kurino, Y. D., & Majalengka, U. (2019). *Pentingnya Strategi Mastery Learning Berbantuan*. 20, 787–793.
- Siagian, R. C. (2022). Inovasi Pembelajaran di Abad 21 Book Chapter. In *Pradina Pustaka* (Issue mei).
- Silahunudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 172.
- Siregar, F. A. (2023). PENGEMBANGAN USAHA AGROTURISME UNTUK DIVERSIFIKASI PENDAPATAN PETANI DI DAERAH PEDESAAN. *Universitas Medan*, 1–11.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4c dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>

- Sudyatmika, P. A., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., & Antara Kesiman, M. W. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 11(2), 87–98. <https://doi.org/10.23887/jptk.v11i2.4083>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Suryadi, G., Priyarsono, D. S., & Arsyianti, L. D. (2014). Analisis Pembiayaan Sektor Perdagangan Hotel dan Restoran pada Perbankan Syariah di Indonesia Islamic Banking Financing Analysis on Trade , Hotels , and Restaurants Sector in Indonesia 1 Pendahuluan Sektor perdagangan , hotel , dan restoran (PHR) termasuk. *Al-Muzara'ah*, 2(2), 151–178.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Syahputra, E. (2018). PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN PENERAPANNYA DI INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal)*, 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 262–271. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik*

- Elektronika Dan Informatika*), 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triyani, E., Hudjimartsu, S. A., & Primasari, D. (2022). Spasial clustering potensi peternakan unggas dengan metode K-means berbasis webgis. *INFOTECH Journal*, 8(2), 13–21.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/2627>
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 63–71.
<https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i1.38718>
- Ummaya, H. R., Kaylila, N. R., Meilinda, G., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 219–224. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.170>
- Uzoamaka, A. J. (2021). *Teaching and Learning of 21st Century Learners in Anambra State Secondary Schools: Exploring teacher's preparation and learning environment*. 1–16.
<https://doi.org/10.33422/2nd.ntteconf.2020.10.51>
- Warsito, S. H., Widodo, O. S., & Wulandari, S. (2018). KNOWLEDGE OF LIVING AND UTILIZATION MANAGEMENT RESULTS OF LIVESTOCK AS A COMMUNITY NUTRITION SOURCE IN BARON DISTRICT , NGANJUK REGENCY Sunaryo Hadi Warsito Oky Setyo Widodo Shelly Wulandari. *Jurnal Layanan Masyarakat*, 2(2), 69–71.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112.
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–

115. <https://doi.org/10.24036/8851412020171264>

- Yulianti, Bani, B., & Albana. (2020). Analisa Pertambangan Timah Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Ekonomi*, 22(1), 54–62.
- Yurinda, B., & Widyasari, N. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Profesional Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 47. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.47-60>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *It-Edu*, 5(1), 334–343.