

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun Nina, Q., 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. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi & Aplikasinya)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, K., Rasyad, I., & Gunawan, A. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Inovasi pembelajaran. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 5(2), 185–193. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i2.1351>.
- Anggraeni, R., Andriana, E., & Syachruroji, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Serdang Kulon IV. *Elementary School (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An)*, 11, 161–170.
- Ardani, K. D., I Gede Margunayasa, & Kadek Ari Dwiarwati. (2024). *Comic with Local Wisdom Nuances "Upacara Ayunan Jantra" Assisted by Augmented Reality to Improve Students' Science Literacy*. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 743–751. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.92699>.
- Artanegara, I. M. S., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235–245. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917>
- Artini, N. W. N. S. (2022). Komik Cetak Kontekstual Muatan IPS dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 123–132. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46036>.
- Asih Banjarani, W., Ridwan, M.(2023). Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Passing Sepak Bola. *In Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* (Vol. 3, Issue 2).
- Bakri, N., Yusuf, D. M., Sulistiawati, Y., Elya, Z., Darmansyah, & Demina. (2024). Model Model Desain Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam*, 6(3), 325–331.

- Chasshidi, T. A., Mulyana, A. R., Ramdhan, A. (2022). *Perancangan Web Komik Sebagai Media untuk Memperkenalkan Bagaimana Berkarir Menjadi Seorang Kreator Komik*.
- Daniyati, A., Saputri. Ismy Bulqis, Wijaya, R., Septiyani. Siti Aqila, & Septiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Daulay, M. I., & Nurminalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7, 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>.
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>.
- Dewi, N. L., Sukamto, & Prasetyowati, D. (2023). Analisis Hasil Asesmen Diagnostik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4995–5008.
- Difa Agustiya, W., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). Pengembangan *Comic Book* Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN Sentul 4 Kota Blitar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 182–194.
- Ditriguna, I. N. A. K., Sudiana, I. N., & Suastra, I. W. (2023). Media Komik Digital dengan Aplikasi *Comic Life* untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60470>.
- Dwi, F. E., & Lauchia, R. (2024). Peran Kurikulum dalam Pendidikan *The Role of Curriculum in Education*. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1, 283–289. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.
- Evi Catur Sari. (2022). Kurikulum di Indonesia: Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2), 93–109. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.354>.
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 148–154. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/indexTerakreditasiPeringkat4>.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (D. P. Ratriningsih, Ed.). Kemendikbud, BSKAP. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hasanah, N. I., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media Komik *Augmented Reality* Materi Pecahan Berbantuan Assemblr Edu Kelas III SD N 2 Bendogerit. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 997–1009.

- Hengki, Mertika, & Mariana, D. (2024). Pengaruh Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas V SD Negeri 88 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 301–314. <https://doi.org/10.29240/jpd>.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-Mikraj Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Jayanta, I. N. L., Ambara, D. P., Anggreni, N. M. D., Wulandari, I. G. A. A., & Putri, N. N. C. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter. *WIDINA MEDIA UTAMA*. www.freepik.com.
- Kemendikbud, B. (2022a). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Kemendikbud, B. (2022b). *Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108.
- Lestari, L., & Nabila, N. (2024). Penerapan Etnosains dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di MI As-Sunni Pamekasan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 675–682. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3461>.
- Mardhatillah, N., Suranata, K., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Komik Video Digital (KOVID) Bernuasa Bali Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 343–352. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50331>.
- Mardiana, I. N. A., & Agung, A. A. G. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>.
- Mawikere, M. C. S. (2023). *Book Review: Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 4(2), 208–215. <https://doi.org/10.47530/edulead.v4i>.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.

- Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>.
- Muhaimin, R. M., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Ndiung, S., Jediut, M., & Nendi, F. (2023). Kebutuhan Modul Ajar Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 157–164. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.48005>.
- Noveliana, J., & Rahman Ghani, A. A. (2022). Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 469–475. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3>.
- Nugroho, D. A., Putri Fatnasanty, S., & Andanaras, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Kartu *Augmented Reality* untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 4, 351–365.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi *Chatbot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 121–127.
- Pratama, M. putra, Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan *Canva* untuk Pendidikan di SMP. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
- Pratiwi, N. K. D., & Bayu, G. W. (2024). *Augmented Reality-Based Comic Media: A Metacognitive Approach to Enhance Cultural Literacy and Reading Engagement in Elementary Education*. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 536–546. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.89796>.
- Puriasih, K. N., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2022). *Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>.
- Puspita Indah, R., & Farida, A. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 8(1).
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–374. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Putri, K. P. C., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). *Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(2), 305–314. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61431>.

- Putri, N. K. A. T. P., Wiarta, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2023). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika dengan Model Pembelajaran RESIK berbantuan Media Komik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 144–154. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58808>.
- Putri, N. L. K. E. A., Ambara, D. P., & Suniasih, N. W. (2024). Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 195–204. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.77695>
- Putri, R. K. A., & Zaini, I. (2023). Cerita Fabel Sebagai Pemantik *Project Based Learning* Materi Menggambar Komik di SMPN 1 Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 127–139. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>.
- Putu Ayu Widyaningsih, N., & Nyoman Ganing, N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *JP2*, 4(1), 90–100.
- Rahmawati, D. N., & Sunarso, A. (2025). Pengembangan Media Smart Komik Berbantuan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(2), 203–213.
- Rahmawati, R. (2024). Analisis Mata Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 3(01), 36–45.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Ramadhani, E. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Tata Surya*.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*, 1(1), 1–12.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>.
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>.
- 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).
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.). CV Alvabeta.
- Suparmi, Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathinah, R. A. (2024). Peran Buku Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 04(01), 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684>.
- Suroiya, M., & Perdana Prasetya, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia*. 1(2), 93–104.
- Susanti, R. (2023). Kelayakan Media Komik Interaktif Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Mlonggo Jepara. *Journal of Elementary Education*, 06(2), 326–335.
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2, 256–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>.
- Utomo, M. G. N., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2022). Pengembangan Kartu dengan Teknologi 3D *Augmented Reality* sebagai Media Visual Tematik untuk Siswa Kelas VI SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 162–171. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p162>.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023a). Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023b). Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wijaya, C. S., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi Korelasi Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.849>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Cooperative Learning* pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>.
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176.
- Yanti, E., Utari, M., & Putra, S. (2024). *Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media *Augmented Reality* 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339–349. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74931>.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). *Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial*. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.