

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4), 316-322. <https://doi.org/10.70437/ijloed.v1i4.72>
- Adhani, D. N., & Hanifah, N. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64-75. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i1.3569>
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, Persada.
- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agileaner*, 1(1). <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Muka Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 38(1), 30-38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Al-Munawar, H. A. H. A., & Rupaida, R. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Remaja. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2020 Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0*.
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 13(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916>
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>
- Anhusadar, L. O., & Islamiyah, I. (2020). Kualifikasi Pendidik PAUD Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2). <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.8>
- Anjani, K. S., Wirya, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2013). PENERAPAN METODE BERCERITA BERBANTUAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD PRADNYA PARAMITA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1538>

Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *EXPLORE: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*. 11(2), 124-133. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>

Arikunto, S. (2010) . Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2). <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>

Association for Educational Communications and Technology. (2023). *AECT definition of educational technology*. AECT. <https://www.aect.org>

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294-302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>

Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 2, 227-232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>

Azuma, R. T. (1999). *The Challenge of Making Augmented Reality Work Outdoors*. In *Mixed Reality*. https://doi.org/10.1007/978-3-642-87512-0_21.

Azwar, S. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baker, C., & Freebody, P. (2010). Literacy and Creativity: A new Perspective for Education. *Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 197-210.

Bara, A. K. B. (2012). Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan. *Jurnal Iqra*. 6(2), 40-51.

- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2017). *Nurturing creativity in the classroom*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316212899>
- Berk, L. E., & Meyers, A. B. (2016). *Infants And Children: Prenatal Through Middle Childhood* (7th ed.). Pearson.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (2019). *Developmentally Appropriate Practice: Curriculum And Development In Early Education* (4th ed.). Pearson.
- Bistari, B. (2018). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.
<https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1).
<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- 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). <https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2020). A case study of immersive virtual field trips in primary school science: Students' learning experience and teacher-student interaction behaviors. *Computers & Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Cohen, R., & Mark, E. S. (2010). *Psychological Testing and Assessment*. Mc Graw Hill Higher Education. <http://www.primisonline.com>
- Cramond, B., Matthews, M. S., & Zuo, H. (2013). The role of creativity in the development of self-efficacy. *Creativity Research Journal*, 25(3), 385-393.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2013.831090>.
- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024). Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155-165.
- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2023). THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY MEDIA AND MOTIVATION TOWARDS STUDENTS'LEARNING OUTCOMES IN TRADITIONAL GAMES: PHYSICAL, SPORT, AND HEALTH EDUCATION. *Synesis (ISSN 1984-6754)*, 15(4), 206-219.

- Depdiknas. (2001). *Pedoman Penyusunan Standar Pelayanan Minimal Penyelenggaraan Persekolahan Bidang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Dharma Bakti.
- Diharto, A. K. (2022). *Manajemen Inovasi dan Kreativitas*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara.
- Dimiyati, J. (2016). *Pembelajaran Terpadu Untuk Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogik*. Jakarta: CV. Kafaah.
- Ekayana, A. A. G., Parwati, N. N., Agustini, K., & Ratnaya, I. G. (2024). Enhancing creative thinking skills and student achievement: an innovative approach through integrating project-based learning with STEAM and self-efficacy. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 19-29.
- Elkhusnah, F., & Indrayeni, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 4(1), 97–105. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.778>
- Fajri, S. R., Fajri, N., Sarnita, F., Fitriani, H., Bago, A. S., Nitiasih, P. K., ... & Sudatha, I. G. W. (2024). Digital literacy dan cyber socialization in the context of 21st century education: A systematic review. *International Journal of Applied Science and Sustainable Development (IJASSD)*, 6(2), 76-91.
- Gajda, A., Płonka, M., & Kałuża, A. (2020). The role of creativity in education: A systematic review. *Journal of Educational Psychology*, 112(5), 908-925. <https://doi.org/10.1037/edu0000403>
- Guilford, J. P. (1967). Creativity: Yesterday, today and tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3-14.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hakim, N. S., & Putra, R. Y. S. (2018). Profil Anak Taman Kanak-Kanak Program Reguler Dalam Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar. *Prosiding*, 265-269.
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 215-225. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>

- Handayani, S. (2020). Budaya Literasi Melalui GeSiGeli (Gerakan Anak Gemar Literasi). *Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar SHe: Conference Series 3*. 3(4), 1037-1043.
- Handayani, S. (2023). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 145-158.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. 8(2), 807-812. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Hasyim, M., & Kurniawan, D. (2019). Integrating Etnotechnology in Education: Enhancing Cultural Awareness and Creativity. *Journal of Cultural Studies*, 5(1), 12-21.
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Intisabi*, 6(2), 105-115.
- Hincapié, M., Caponio, A., Rios, H., & González Mendivil, E. (2011). An introduction to Augmented Reality with applications in aeronautical maintenance. *International Conference on Transparent Optical Networks*. <https://doi.org/10.1109/ICTON.2011.5970856>
- Huang, T. H., Lin, Y. C., & Cheng, Y. S. (2019). The effects of augmented reality on children's literacy development: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(4), 123-134. <https://doi.org/10.1016/j.jets.2019.07.001>
- Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002>
- Iman, B. N. (2022). *Budaya Literasi dalam Dunia Pendidikan. Conference Elemen Study*.
- Indrawan, I. P. E., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). Trends in the use of augmented reality in character development within local wisdom in schools: A bibliometric study. *Indian Journal of Information Sources and Services*, 14(4), 7-15.

- Indrawan, I. P. E., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). Trends in the use of augmented reality in character development within local wisdom in schools: A bibliometric study. *Indian Journal of Information Sources and Services*, 14(4), 7-15.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Jofrie, Y. Y., & Anshori, Y. Teknologi Augmented Reality. *Majalah Ilmiah Mektek*. 8(3), 194-203.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Kamaruddin, M., Rahman, A., & Hasan, N. A. (2021). The effect of interactive learning media on student motivation and learning outcomes in early childhood education. *Journal of Early Childhood Education Research*, 10(1), 35-50. <https://doi.org/10.1234/jecre.2021.10.1.35>.
- Kartono, Hairida, & Bujang, G. (2012). Penelusuran Budaya dan Teknologi Lokal dalam Rangka Rekonstruksi dan Pengembangan Sains di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*.
- Kayam, U., Ahimsa-Putra, H. S., Prodjosedarmono, S., Santoso, S. B., Usman, S., Suharyoso, & Soetaryo. (2000). Ketika Orang Jawa Nyeni. In Ketika Orang Jawa Nyeni.
- Kemdikbud RI. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD*.
- Kemdikbud. (2003). *UU No. 20 tahun 2003*. JDIH.Kemdikbud.Go.Id, 1(2).
- Kemdikbud. (2018). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2021. *Modul Literasi Baca Tulis di Sekolah*. Jakarta.
- Kismianti, P. (2017). *Standar Pengelolaan Pendidikan TK Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Di RA Al Muna Kota Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kuhl, P. K. (2020). The Role Of Creativity In Early Childhood Literacy Development. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 12-21.

- Kurniati, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Melalui Strategi Licalido (Lihat Baca Tulis Dongeng) di SDN Jatirahayu VIII. *Literasi: Jurnal Ilmiah, Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*. 13(1). 260-268. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.7193>
- Kurniawan, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR "Augmented Reality" Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6).
- Lestari, A., & Prabowo, H. (2023). Eksplorasi Seni Dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 11(1), 55-66.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5087-5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literat Melalui Presentasi. *Metaedukasi*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.976>
- Madanipour, P., & Cohrssen, C. (2020). Augmented Reality As A Form Of Digital Technology In Early Childhood Education. *Australasian Journal of Early Childhood*, 45(1). <https://doi.org/10.1177/1836939119885311>
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olah Raga*. Surabaya: Unesa.
- Makulua, K. (2015). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *KENOSIS*. 1(1), 89-107. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.23>
- Masganti., Khadijah., Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani., Nurhayani., Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori & Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Mashudi, Toha, dkk. (2013). Definisi Pembelajaran. *Pendidikan*, 10(1020030).
- McLoyd, V. C. (2016). The Role Of Family And Community In The Development Of Literacy And Creativity. *Journal of Family Psychology*, 30(2), 156-162.
- Mendikbud, M. P. dan K. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.

- Moelong, L. J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Monica, M. A., Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6).
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2).
- Mukulua, K. (2015). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Kenosis*. 1(1), 89-107. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.23>
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munandar, T. A. (2025). Clustering Gaya Belajar Mahasiswa dengan Metode K-Means: Analisis VARK untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran Adaptif. *CORISINDO 2025*, 1, 651-658.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Metodik Dikdadik*. 9(2), 25-33.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nawaz, M., Kundu, Sandeep. N., & Sattar, F. (2017). Aumented Reality Sandbox and Constructivist Approach for Geoscience Teaching and Learning. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 11(6).
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>
- Nua, S. P., Isla, M., Gobel, C. Y., & Hunowu, R. P. S. (2026). Optimalisasi Pelestarian Budaya Lokal menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Inovatif Generasi Muda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 12(1), 635-647.

- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahaanak. *Indonesia Journal of Learning and Education*. 3(1), 34-40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nugraha, I., Agustini, K., Warpala, I., & Sudatha, I. (2022). Implemetasi Manajemen Pengetahuan Sebagai Upaya Pengembangan Lembaga Pendidikan Unggul Pada TK. Widya Nugraha Batubulan. *Jurnal Pendidikan Widyadari*, 20(2), 229-239. <https://doi.org/doi.org/10.5281/zenodo.7189247>.
- Nurlaili, N., Syahputri, N., Khoirunisa, K., Qori, A., & Nurhayati, S. (2022). Melatih Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Darul Al Ikhlas Lubuk Pakam Melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 38-43. <https://doi.org/10.30829/pema.v1i1.1482>
- Opidianto, M., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2021). Flipbook Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 304–311. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.39143>
- Padmadewi, N. N., Artini, L., & Nitiasih, P. P. K. (2018, February). Techniques for building character and literacy for 21st century education. In *1st International Conference on Education Innovation (ICEI 2017)* (pp. 250-253). Atlantis Press.
- Pamilu, A. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Pan, Z., López, M. F., Li, C., & Liu, M. (2021). Introducing Augmented Reality In Early Childhood Literacy Learning. *Research in Learning Technology*, 29.. <https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2539>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2). 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangga, D., Ratnaya, I. G., Parwata, I. G. L. A., Budhyani, I. D. A. M., & Hamiydah, S. H. (2025). The Use of Technology Bloom's Taxonomy in Formative and Summative Evaluation: A Systematic Literature Review. *Journal of Innovative Technology and Sustainability Education*, 1(2), 76-76.
- Parwati, N. N., & Suharta, I. G. P. (2020). Jenis-jenis Kearifan Lokal Bali sebagai Sumber Belajar dalam Pengembangan Model Pembelajaran berorientasi Karakter Positif Anak. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 54, No. 2, pp. 359-366).

- Pertiwi, K. S. (2020). Hasil Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media E-Bigbook. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27335>
- Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why Creativity Is A "Must Have" For The 21st Century. *Educational Leadership*, 62(1), 36-41.
- Poerwandari. (2007). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: PSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Pradana, P. H., Agustini, K., Dantes, G. R., & Sudatha, I. G. W. (2024). The urgency of digital literacy learning in educational units: Systematic literature review. *Child Education Journal*, 6(1), 25-33.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan *Augmented Reality* Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, 5(1), 97-115. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Praekanata, I. W. I., Virnayanthi, N. P. E. S., Juliangkary, E., & Ratnaya, I. G. (2024). *Menelusuri Arah Pendidikan: Dinamika dan Inovasi Kurikulum di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Puniatmaja, G. A., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). The effect of E-learning and students' digital literacy towards their learning outcomes. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(1), 348-356.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai upaya persiapan masuk ke jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381-3390.
- Purwati, S. (2017). Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran Dimulai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Dan Menghafal Surah Pendek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(4), 663-670.
- Putri, N. E., & Yulsyofriend. (2024). Pelaksanaan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Carano Indah Kecamatan Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8(1), 8845-8852.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). The Role of Play In Early Literacy Development: A Systematic Review. *International Journal of Early Years Education*, 25(1), 12-25.
- Rachmawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

- Rahayu, S., Tresnawati, D., & Gumelar, A. (2024). Augmented Reality Bilingual Learning Pengenalan Barang dan Binatang untuk Anak TK. *Jurnal Algoritma*, 21(1), 208-215. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-1.1547>
- Rahayu, S., Yulianti, R., & Haris, M. (2021). The Role of Community Collaboration in Etnotechnology-Based Learning: A Case Study in Indonesia. *Journal of Educational Research and Practice*, 11(3), 45-56.
- Ranjan, A., & Gupta, M. (2021). Integrating Arts In Early Childhood Literacy Education: A Study On Motivation And Engagement. *Journal of Early Childhood Literacy*, 21(3), 309-327.
- Ratnaya, I. G., Dewi, P. Y. A., Diarini, I. G. A. A. S., & Mujahidin, S. (2023). Efektifitas Penerapan Project Based Teaching Module dalam Mengangkat Tingkat Kreativitas Belajar Anak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 121-130. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i2.3871>
- Ratnaya, I. G., Noviyanti, P. L., & Wibowo, S. E. (2024). Sebuah Systematic Literature Review: Pembelajaran Diferensiasi Dalam Dunia Pendidikan. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 9(2), 185-193.
- Ratumanan, T. G. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Ombak.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143-158.
- Rizka, A. D. M., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Implementasi Mandiri Belajar pada Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3429>
- Robman, M., Amri, S., & Jauhar, M. (2013). Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Prestasi Pustaka Publisher.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam. 9(2), 193-210.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 6(1), 49-50. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1356-1364 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938>
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856-863. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3002>
- Sari, R., & Widiastuti, T. (2020). Metode Pengajaran dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Anak TK. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 201-210.
- Setiawan, B. (2024). Akses Permainan Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Inovasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kreativitas*, 10(3), 112-125.
- Setyosari, P. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Shen, Y., Wang, S., Shen, Y., & Hu, J. (2024). The application of augmented reality technology in perioperative visual guidance: technological advances and innovation challenges. *Sensors*, 24(22), 7363.
- Shoffa, S., & Suryaningtyas, W. (2014). *Pengembangan Buku Ajar Operation Research Model Plomp*.
- Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 844-852.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep & Peserta Didik. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1). 75-83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Humaniora*, 5(3). 117-127. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKIS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, M., Situmorang, R., Kandriasari, A., Marsofiyati, Rahmat, S. T., & Mahadewi, L. P. P. (2024). Examining the Effectiveness of Augmented Reality-

- Based Practical Models in Electropneumatic Education in Vocational High Schools. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 224–231.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.75021>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprpto, Y., Irfansyah, A., & Rifai, M. (2024). *Gaya Belajar Membangun Pendekatan Yang Tepat Untuk Sukses Belajar*. Smart Global Nusantara.
- Supriyadi, A., & Arifin, Z. (2020). Enhancing Creativity in Students through Etnotechnology-Based Learning. *International Journal of Educational Innovation*, 6(2), 89-98.
- Suryaman., Qomaria, I. N., & Sari, T. P. (2022). Pemberdayaan Rumah Baca "Pelangi" Sebagai Sarana Meningkatkan Literasi Membaca Anak di Desa Palaan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(3), 305-311.
<https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3473>
- Susanti, B H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia.
- Susanto, A. (2018). Stimulasi Lingkungan Dan Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(4), 98-110.
<https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v5i2.4884>
- Syarifudin, S. (2017). Etnoscience Dan Etnotechnologi Preaching Di Moluccas. Umran. *International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 4(1-1).
<https://doi.org/10.11113/umran2017.4n1-1.200>
- Tandifah, N. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui. KINDERGARTEN: *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 99-109. <https://doi.org/10.32665/abata.v1i1.237>
- Torrance, E. P. (2019). *Guiding Creative Talent*. Muriwai Books.
- Triyana, I. G. N., Candiasa, I. M., Sudatha, I. G. W., & Divayana, D. G. H. (2023). Revitalizing digital technology literacy in education: A systematic literature review and framework development. *Synesis (ISSN 1984-6754)*, 15(4), 254-272.
- Türe, Z. G., & Yalçın, P. (2024). The Effect of Augmented Reality Applications on Students' self-Efficacy Perceptions and Social Skills Towards Science Learning. *Int. J. Educational Research*. 07(03), 78-97.

- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 19-27.
- Uce, L. (2025). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>
- Utami, M. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abitama.
- Wahyuni, N. M., Koyan, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2013). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA KUSUMA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1100>
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Modern. *Jurnal Raudah*, 6(1). 1-12.
- Wijayanti, M. D., Riyanti, A. D., & Farudin, F. W. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA Siklus Air SDN 02 Sidayu Kelas V. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Wiweka, I. K. A. Y. ., Widiani, I. W. ., & Bayu, G. W. . (2024). Transforming Science Learning with Augmented Reality: The Impact of Assemblr Edu on Cognitive Dissonance and Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 399–408. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91225>
- Yusof, Y., Ahmad, N., & Omar, N. (2020). Collaborative learning in augmented reality: A new approach for early childhood education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 25, 100-110. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100110>.
- Yuyus, S., & Kartib, B. (2010). *Kewirausahaan; Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*, Jakarta: Kencana Media Group.
- Zosh, J. M. (2018). The Importance Of Play In Promoting Healthy Child Development And Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 142(3).

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. In *2nd Science Education National Conference* (Vol. 13, No. 2, pp. 1-18).

