

DAFTAR PUSTAKA

- Abdatisyah, K., Chairunissa, C., Naqiyyah, R., Anggraeni, D. D., & Furnamaisa, Y. F. (2021). Pengembangan Sikap Cinta Tanah Air untuk Anak Sekolah Dasar dalam Memajukan Kualitas Bangsa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.198>
- Al Fath, Z., Sholina, A., Isma, F., & Indriani Rahmawan, D. (2018). KEBIJAKAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH (Konsep dan Implementasi). *Jurnal Abdau : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2).
- Arikunto Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armia, S. T., Ardian, Z., Kom, S., Eng, M., & Nasri, A. (2021). PERANCANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI GEDUNG KAMPUS UNIVERSITAS UBUDIYAH INDONESIA. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1). <https://developer.vuforia.com/>
- Aziz Ardiansyah, A. (2020). PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1).
- Benaziria. (2018). Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. In *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* (Vol. 10, Issue 1). <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis>
- BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA*. (n.d.). www.peraturan.go.id
- budifebriyanto,+12+Prasrihamni+128-134 (1)*. (n.d.).
- Destrianto, K., Dwikurnaningsih, Y., Kristen, S. D., Salatiga, E. H., Manajemen, M., Universitas, P., Satya, K., & Salatiga, W. (n.d.). *Evaluasi Program Gerakan Literasi Sekolah di SD Kristen 04 Eben Haezer The Evaluation of The School Literacy Movement Program at Christian Elementary School 04 Eben Haezer*.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (n.d.). *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI PERSEKOLAHAN*.
- Dewi Regina, B., & Istanti Suwandayani, B. (n.d.). *Nomor 2 Tahun 2022| 1468 JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1468-1473 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. 4*.

- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). *ANALISA PERBANDINGAN METODE MARKER BASED DAN MARKLESS AUGMENTED REALITY PADA BANGUN RUANG*. 6(3).
- Dimas Pramanta, F., Hasanah, U., Kurniawan, D. M. R., & Malang, U. N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Interaktif Antikorupsi Berbasis Teknologi Augmented Reality* (Vol. 4, Issue 1).
- Elva, I., & Banda Aceh, P. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN KERETA KARDUS PADA SISWA KELAS I SDN 67 BANDA ACEH*.
- Eva Luthfi Fakhru Ahsani, N. R. A. (2021). *IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DI TENGAH PANDEMI*.
- Febrian Rusdi, J., Azman Abu, N., Agustina, N., kchouri, M., & Dewi, S. (2019). SCITECH FRAMEWORK Software Development Stages of Mobile Computing Implementation in Restaurant Food Ordering. In *SciTech Framework* (Vol. 1).
- Hamilton, M. A., Beug, A. P., Hamilton, H. J., & Norton, W. J. (2021). Augmented reality technology for people living with dementia and their care partners. *ACM International Conference Proceeding Series*, 21–30. <https://doi.org/10.1145/3463914.3463918>
- Ika Sari Budhayanti, C., Hapsari Wijayanti, S., Emmily Dirgantara, V., & Katolik Indonesia Atma Jaya, U. (2022). ANALISIS INSTRUKSIONAL PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS LITERASI BUDAYA PADA PELAJARAN MATEMATIKA DAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1917>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Indria Persada, Y., Tri Djatmika, E., Nyoman Sudana Degeng, I., & Artikel Abstrak, I. (n.d.). *Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Kahar, M. I., Cikka, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (n.d.). PENDIDIKAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA SOCIETY 5.0 DI MASA PANDEMI COVID 19. In *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial* (Vol. 2, Issue 1).

<https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah->

- Kecerdasan Buatan, J., dan Teknologi Informasi, K., Wijaya, A., Bahri, S., & Artikel, R. (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY MATERI SISTEM GERAK MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPA BERBASIS ANDROID*. 2(1). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/core>
- Keegan, P. (2021). Critical affective civic literacy: A framework for attending to political emotion in the social studies classroom. *Journal of Social Studies Research*, 45(1), 15–24. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2020.06.003>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Komang, I., Ariyana, S., Wulandari, P., Stah, T., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya ke-2 Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19 di PAUD Pelita Kasih Singaraja (I Komang Sesara Ariyana) Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19 di PAUD Pelita Kasih Singaraja*. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>
- Kurnia, H., Bowo, A. N. A., & Nuryati, N. (2021). Model Perencanaan Pembelajaran PPKn Berbasis Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 733–740. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.794>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Lauer, L., Altmeyer, K., Malone, S., Barz, M., Brünken, R., Sonntag, D., & Peschel, M. (2021). Investigating the usability of a head-mounted display augmented reality device in elementary school children. *Sensors*, 21(19). <https://doi.org/10.3390/s21196623>
- López-Faican, L., & Jaen, J. (2020). EmoFindAR: Evaluation of a mobile multiplayer augmented reality game for primary school children. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103814>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Margareth S Branson. (1999). *Belajar “Civic Education” dari Amerika*. LKIS.
- Martono, K. T., Eridani, D., Ismy, D., & Isabella, S. (2019). Jurnal Politeknik Caltex Riau User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Mashudi. (1993). *Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21*. 4(1), 93–114.
- Miles, H. dan S. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mpu Kuturan Singaraja Pendekatan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Heny Nirmayani Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, S. L. (2021). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(2), 127–136. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Muhammad, G., Rahmat, M., & Ganeswara, G. M. (2020). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Gerakan Literasi Sekolah* (Vol. 7, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Nasional Matematika dan Sains, S., Ayuni Sara, J., & Danawak, Y. (2021). *PROSIDING KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN BANGUN RUANG*.
- Nifta, O. :, & Halimah, N. (n.d.). *Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT*.
- Normalasari, D., & Afrianto, I. (2019). Aplikasi Identifikasi Kata Berbasis Optical Character Recognition dan Augmented Reality. In *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* (Vol. 8, Issue 2).
- Novembri, R., Menengah, S., Negeri, P., & Balongbendo, I. (2022). *Januari Tahun 2022 | Hal* (Vol. 2, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/mindset>
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Pembinaan, D., Dasar, S., Jenderal, D., Dasar, P., Menengah, D., Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. (n.d.). *GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SEKOLAH SEKOLAH DASAR*.
- Pendidikan, K., Kebudayaan, D., Jenderal, D., Dasar, P., Menengah, D., Pembinaan, D., & Dasar, S. (2019). *GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR*.

- Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, J., Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Memaksimalkan Kompetensi Warga Negara Berchah Pitoewas, S., Mona Adha, M., Prawisudawati Ulpa, E., & Tosy Hartino, A. (2021). *De Cive* (Vol. 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/508>
- permendikbud_67_13_lampiran*. (n.d.).
- Permendikbud104-2014PenilaianHasilBelajar*. (n.d.).
- Putu, L., Wulandari, 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>
- Qumillaila, Q. , S. B. H. , & Z. Z. (2017). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA DEVELOPING ANDROID AUGMENTED REALITY AS A LEARNING MEDIA OF HUMAN EXCRETORY SYSTEM*.
- Retnasari, L., Hidayah, Y., Kunci, K., Kewarganegaraan, P., & negara muda, W. (2020). *MENUMBUHKAN SIKAP NASIONALISME WARGA NEGARA MUDA DI ERA GLOBALISASI MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI PERGURUAN TINGGI (Studi pada Mahasiswa PGSD UAD) CORE View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk* (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sagala Syaiful. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. Alfabeta.
- SALINAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*. (n.d.).
- Salinan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016*. (n.d.).
- Sari, D. I., Rejekiningsih, T., & Muchtarom, M. (2020). *The Concept of Human Literacy as Civics Education Strategy to Reinforce Students' Character in the Era of Disruption*.
- Setiawan, A. A., Penguatan, |, Siswa, L., Dasar, S., Andika, O. :, Setiawan, A., & Sudigdo, A. (n.d.). *PENGUATAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI KUNJUNGAN PERPUSTAKAAN*.
- Silva, R. L. S., De Oliveira, J. C., Silva, R., Oliveira, J. C., & Giraldi, G. A. (n.d.). *Introduction to Augmented Reality*. <https://www.researchgate.net/publication/277287908>
- Sulaeman, F. S., & Deasy Putri, N. (n.d.). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY INTERIOR DAN EKSTERIOR MOBIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MOBIL HONDA*.
- Sullivan_et_al._Author_Version_2019*. (n.d.).

- Suwandayani, B. I., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2018). *ELSE (Elementary School Education Journal) ANALISIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK PADA KURIKULUM 2013 DI SD NEGERI KAUMANI MALANG. 2.*
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction, 12(4), 331–344.* <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Tabroni, I., Riandy Agusta, A., & Girivirya, S. (2020). *Multicultural Education IMPLEMENTATION AND STRENGTHENING OF THE LITERACY MOVEMENT IN ELEMENTARY SCHOOLS PASCA THE COVID-19 PANDEMIC.*
- Tarmizi Hasibuan, A., Ananda, F., Minfadlih Putri, R., & Rodina Aisah Siregar, S. (n.d.). *Kreativitas Guru menggunakan Metode Pembelajaran PKn di SDN 010 Hutapuli.*
- Triaryanti, H., Universitas, H., & Dahlan, A. (2018). IMPLEMENTASI PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) DITINJAU DARI TAHAP PENGEMBANGAN DI SD UNGGULAN AISYIYAH BANTUL. In *Fundamental Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Tujuan, P. A., & Berkelanjutan, P. (n.d.). *KAJIAN INDIKATOR LINTAS SEKTOR.*
- Ulum, B., Fantiro, F. A., Mochamad, &, & Rifa, N. (2019). *LENERA Jurnal Ilmiah Kependidikan PEMANFAATAN GOOGLE APPS DI ERA LITERASI DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 14(2), 22–31.*
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.* (n.d.).
- Wahana, A., & Marfuah, H. H. (2019). “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)” (STMIK BINA PATRIA) RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT 5 WAKTU BERBASIS AUGMENTED REALITY. In *Jurnal TRANSFORMASI* (Vol. 15, Issue 2).
- Wahyu, Y., Suastra, I. W., Sadia, I. W., & Suarni, N. K. (2020). The effectiveness of mobile augmented reality assisted STEM-based learning on scientific literacy and students’ achievement. *International Journal of Instruction, 13(3), 343–356.* <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13324a>
- Wibowo, W. (n.d.). *Pengelolaan Gerakan Literasi Sekolah Untuk Mendukung Karya Tulis Siswa Sekolah Dasar.* <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/mmp>
- Wiedarti, P., & Indonesia. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (n.d.). *Desain induk gerakan literasi sekolah.*

- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Wirayudi Aditama, P., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).
- Wulandari, R., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MEMFASILITASI PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 59. <https://doi.org/10.17977/um052v11i2p59-69>
- Ya, L., Pahomov, J. D., Lutsyshyn, V. M., Uchitel, A. D., & Rih, K. (2020). *Augmented reality technology within studying natural subjects in primary school*.
- Ying Cai and Zilong Pan. (2022). *Augmented reality technology in language learning: A meta-analysis*
- Yu-ching Chen. (2019). *Effect of Mobile Augmented Reality on Learning Performance, Motivation, and Math Anxiety in a Math Course*. 57(7).
- Yuliono, T., & Rintayati, P. (n.d.). *KEEFEKTIFAN MEDIA PEMELAJARAN AUGMENTED REALITY TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISTEM PENCERNAAN MANUSIA*. <https://doi.org/10.21009/JPD.091.06>