

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Quddus. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah.
- Agustina, Nita, Nurlaila Eka Erfiana, dan Liatul Rohmah. "Development of Digital Teaching Materials Through Canva and Book Creator for College Students of Elementary Education." *Journal of Integrated Elementary Education* Vol. 5 No. 1 (2025): 55–65.
- Anggrainy. "Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung." *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* (2024): 100–110.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2017.
- Artanegara, I Made Surya, dkk. "Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol. 7 No. 1 (2024): 230–240.
- Baehaqi, M. Lutfi. "Cooperative Learning sebagai Strategi Penanaman Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 10 No. 1 (2020): 155–165.
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Darul Hamim, dkk. "YOKOM (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta." *Jurnal PENA* Vol. 3 No. 2 (2023): 130–140.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* Vol. 1 No. 2 (2023): 1–15.
- Fadliyah, Nur, Endang Wahyuni Puspitasari, dkk. "Wordwall sebagai Media Interaktif dalam Mengajarkan Materi Perlawanan Kolonialisme dan Imperialisme." *Jurnal Sosial Politik Humaniora* Vol. 2 No. 2 (2024): 1–10.

- Fitri Hartanti, Rozi, dan Ermanto. "Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Digital sebagai Perwujudan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 5 No. 1 (2025): 180–190.
- Fitri Yanti, Muchtar. "Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pelajaran IPS di SD." *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 10 No. 1 (2025): 1–10.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hariyono. "Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi." *JJIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 6 No. 11 (2023): 9040–9050.
- Hidayat, Fitria. "Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Vol. 1 No. 1 (2021): 30–40.
- Ilmawan Mustaqim. "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 13 No. 2 (2016): 174–183.
- Karima, Muhammad Kaulan, M. Nazali Romadhon Hafild, dkk. "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka pada Fase A." *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 18 No. 1 (2025): 20–30.
- Kurnia, dkk. "Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* (2024): 340–350.
- Mahmudah, Anis, dan Adeng Pustikaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. XVII No. 1 (2019): 90–105.
- Miftah, M. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran." *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1 No. 2 (2013): 47–55.
- Mustika Tanjung Al Hudaya, I Ketut Suastika, dan Sri Rahayu. "Pengembangan Komik Digital Berbasis Augmented Reality Berbantuan Canva." *PENDAS* Vol. 10 No. 3 (2025): 1–20.
- Nurjanah, dkk. "Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Cendekia Ilmiah* Vol. 4 No. 3 (2025): 2115–2125.
- Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa." *SANDIBASA* (2022): 465–470.

- Panni Resnawari, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Keragaman Budaya." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 10 No. 1 (2023): 25–35.
- Sardiman A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2018.
- Siregar dan Siregar. "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital." *JASISFO* Vol. 2 No. 1 (2021): 110–120.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Trikotama, Mochamad Arivya, dkk. "Application of Augmented Reality in Education." *Hipkin Journal of Educational Research* Vol. 1 No. 3 (2024): 260–270.