

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS SD: Strategi dan Implementasi Media Digital

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA

PASAL 113
KETENTUAN PIDANA

- (1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS SD: Strategi dan Implementasi Media Digital

AMIR PADA

2026



PENERBIT AGMA

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS SD:

Strategi dan Implementasi Media Digital

Penulis:

Amir Pada

ISBN: 978-634-7063-65-6

Editor:

Nurwahidin Ashari

Perancang Sampul:

Tim Agma Kreatif Indonesia

Penata Letak:

Ahmad Sidiq

Sumber Sampul:

Canva.com

IKAPI Member No: 054/SSL/2023

Diterbitkan Oleh:

AGMA



Redaksi:

PT. AGMA KREATIF INDONESIA
Jl. Dirgantara, Kel. Mangalli, Kec. Pallangga,
Kab. Gowa, Sulawesi Selatan. 92161
Telp: (0411) 8201421, HP/WA: 08114489177
Web: www.penerbitagma.com
Email: agma.myteam@gmail.com



Edisi Pertama, Januari 2026

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit..

Pada, Amir (2026). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN IPS SD: Strategi dan Implementasi Media Digital. Gowa: Penerbit Agma

viii + 104; 15,5 x 23 cm

ISBN 978-634-7063-65-6 (PDF)



9

786347

063656

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul “Transformasi Pembelajaran IPS SD: Strategi dan Implementasi Media Digital” ini dapat diselesaikan dengan baik. Kehadiran buku ini berangkat dari kebutuhan nyata dalam dunia pendidikan dasar, khususnya dalam merespons perkembangan teknologi digital yang semakin pesat serta tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, kolaboratif, dan kontekstual.

Perubahan karakter peserta didik sekolah dasar pada era digital menuntut guru untuk tidak lagi mengandalkan strategi pembelajaran konvensional semata, tetapi juga memanfaatkan berbagai media digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Buku ini disusun sebagai panduan komprehensif yang menggabungkan landasan teori, kerangka pedagogis modern, kajian empirik, serta contoh implementasi nyata dalam bentuk modul ajar dan RPP. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat mendukung guru-guru dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Isi buku ini mencakup pembahasan yang komprehensif mengenai media pembelajaran, dimulai dari konsep dasar, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik media yang relevan untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Selanjutnya, buku ini menguraikan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, termasuk prinsip desain multimedia dan strategi penerapan media digital yang efektif. Bab berikutnya membahas secara mendalam kerangka TPACK sebagai pendekatan integratif antara konten, pedagogi, dan teknologi yang menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran digital. Buku ini juga menyajikan kajian empirik berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, yang memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media digital dalam

meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta keterampilan siswa pada konteks IPS. Setelah itu, disajikan sintesis dan implikasi yang merangkum benang merah dari keseluruhan temuan teoretis dan empiris yang telah dibahas. Sebagai penutup bagian inti, buku ini menghadirkan contoh praktik implementasi media digital, berupa modul ajar dan RPP, yang dapat dijadikan rujukan langsung bagi guru dalam menerapkan pembelajaran IPS berbasis teknologi di Sekolah Dasar.

Buku ini juga mempersembahkan contoh implementasi praktis berupa modul ajar dan RPP berbasis Kurikulum Merdeka yang dapat langsung diadaptasi oleh pendidik. Diharapkan, panduan ini dapat membantu guru untuk mengintegrasikan media digital secara terencana, sistematis, dan efisien guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, keberadaan buku ini bukan hanya sebagai bahan bacaan, tetapi sebagai alat bantu nyata dalam praktik pembelajaran.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dinamika kebutuhan pendidikan dan perkembangan teknologi yang terus berubah. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca akan sangat dihargai demi penyempurnaan edisi berikutnya.

Makassar, Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL → III

KATA PENGANTAR → V

DAFTAR ISI → IX

BAB 1 Tantangan Pembelajaran IPS SD di Era Digital → 1

BAB 2 Konsep Dasar dan Ragam Media Pembelajaran → 9

BAB 3 Mendesain Pembelajaran Multimedia yang Efektif →
23

BAB 4 Guru Masa Depan: Integrasi Teknologi, Pedagogi, dan
Konten (TPACK). → 33

BAB 5 Ragam Media Digital Efektif untuk IPS → 45

BAB 6 Strategi Mengoptimalkan Pembelajaran Digital. → 61

BAB 7 Panduan Praktis Implementasi di Kelas (Best
Practice). → 71

BAB 8 Penutup: Arah Baru Pendidikan IPS → 85

DAFTAR PUSTAKA. → 91

BAB 1

TANTANGAN PEMBELAJARAN IPS SD DI ERA DIGITAL



Pergeseran paradigma pendidikan pada abad ke-21 tidak dapat dilepaskan dari masifnya perkembangan teknologi informasi yang telah merasuk ke segala sendi kehidupan, termasuk ruang kelas sekolah dasar. Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental cara guru dan siswa berinteraksi dengan informasi dan proses pembelajaran. Ruang kelas yang dahulu didominasi oleh papan tulis dan buku teks cetak kini berhadapan dengan siswa yang merupakan "digital natives", generasi yang tumbuh berdampingan dengan layar pintar dan akses informasi instan. Fenomena ini menuntut adaptasi mendesak dalam strategi pedagogis, khususnya pada mata pelajaran yang memuat banyak konsep abstrak seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam lanskap pendidikan modern, peran media digital tidak lagi sekadar menjadi pelengkap atau alat bantu mengajar opsional, melainkan telah bertransformasi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran itu sendiri. Di berbagai literatur pendidikan terkemuka, media digital terbukti secara konsisten dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui

BAB 2

KONSEP DASAR DAN RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN



A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berperan sebagai perantara yang menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran dipahami sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa media adalah bagian integral dari sumber belajar yang mendukung terjadinya proses pembelajaran. Audie (2019) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dibimbing pendidik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa, sehingga media diperlukan untuk memperkuat interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa.

Secara etimologis, istilah "media" berasal dari kata Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar pesan. Rohani (2019) menjelaskan bahwa media merupakan sarana yang memudahkan penyampaian informasi dari pengirim ke penerima. Perspektif ini diperkuat oleh Febrita dan Ulfah (2019)

BAB 3

MENDESAIN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA YANG EFEKTIF



A. Pengertian Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran multimedia merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai kombinasi format penyajian informasi, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video untuk mendukung proses belajar (Mayer, 2009). Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa pemahaman siswa dapat meningkat ketika materi disajikan melalui lebih dari satu kanal sensorik. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran multimedia dapat membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih konkret. Hal ini sangat relevan untuk mata pelajaran IPS yang memerlukan visualisasi historis, geografis, dan sosial.

Menurut Munir (2021), multimedia tidak hanya menggabungkan berbagai elemen visual dan audio, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Interaktivitas ini memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat mengklik peta digital untuk melihat informasi wilayah tertentu atau menjalankan simulasi sosial dalam bentuk animasi.

BAB 4

GURU MASA DEPAN: INTEGRASI TEKNOLOGI, PEDAGOGI, DAN KONTEN (TPACK)

A. Pengantar Kerangka TPACK

Kerangka TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) merupakan salah satu model integrasi teknologi yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan modern (Koehler & Mishra, 2006). Model ini merupakan salah satu model konseptual yang digunakan untuk memahami bagaimana guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006), yang menekankan bahwa integrasi teknologi bukan sekadar penggunaan perangkat digital, tetapi bagaimana teknologi selaras dengan pedagogi dan konten. Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, kerangka ini membantu guru merencanakan pembelajaran digital yang lebih bermakna dan relevan.

Dalam era Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022) yang menekankan kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, serta keterampilan literasi digital, pemahaman mengenai TPACK menjadi semakin penting. Guru dituntut tidak hanya mahir mengoperasikan teknologi, tetapi juga mampu

BAB 5

RAGAM MEDIA DIGITAL EFEKTIF UNTUK PEMBELAJARAN IPS



Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang penuh dengan hafalan, konsep abstrak, dan deretan peristiwa masa lalu yang sulit dibayangkan oleh siswa sekolah dasar. Tantangan ini menuntut guru untuk tidak sekadar "mengajar", tetapi "menghadirkan" realitas sosial ke dalam ruang kelas melalui perantara teknologi yang tepat guna. Berbagai studi dan praktik di lapangan menunjukkan bahwa media digital memiliki kekuatan transformatif untuk mengubah persepsi siswa terhadap IPS, dari pelajaran yang membosankan menjadi petualangan yang menantang.

Dalam konteks pendidikan dasar, pemilihan ragam media tidak boleh dilakukan secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada bukti empiris yang valid mengenai efektivitasnya terhadap kognisi dan afeksi siswa. Berdasarkan serangkaian kajian mendalam yang telah dilakukan, media digital yang efektif bagi siswa SD dapat dikategorikan ke dalam beberapa klaster utama, yaitu media berbasis video animasi, gamifikasi interaktif, aplikasi presentasi visual, serta teknologi imersif. Setiap kategori ini memiliki karakteristik unik yang

BAB 6

STRATEGI

MENGOPTIMALKAN

PEMBELAJARAN DIGITAL

Integrasi teknologi dalam lanskap pendidikan dasar di Indonesia bukan lagi sekadar wacana futuristik, melainkan sebuah keharusan pedagogis yang mendesak. Pergeseran dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis digital tidak hanya dimaknai sebagai penggantian alat tulis dengan layar sentuh, tetapi sebagai transformasi budaya belajar yang lebih mendalam. Keberhasilan transformasi ini sangat bergantung pada strategi bagaimana guru meramu teknologi tersebut untuk menciptakan ekosistem belajar yang hidup, interaktif, dan humanis. Teknologi hanyalah kendaraan, sedangkan guru adalah pengemudinya yang menentukan arah dan kualitas perjalanan tersebut.

Berdasarkan sintesis dari serangkaian studi empiris yang komprehensif, ditemukan bahwa efektivitas media digital tidak berdiri sendiri, melainkan berkelindan dengan strategi penggunaannya. Pola-pola keberhasilan yang muncul dari berbagai penelitian di sekolah dasar menunjukkan bahwa media digital memiliki peran multifaset: sebagai pemantik motivasi, penguat kognisi, pembentuk karakter, hingga

BAB 7

PANDUAN PRAKTIS IMPLEMENTASI DI KELAS (BEST PRACTICE)



Implementasi media digital dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu bentuk respons pendidikan terhadap kebutuhan zaman yang menuntut siswa memiliki kompetensi literasi digital dan pemahaman sosial secara seimbang. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penggunaan media digital bukan hanya dipandang sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana pembentukan kompetensi berbasis proyek, kolaborasi, dan pemaknaan budaya. Pembelajaran IPS yang sebelumnya dominan ceramah kini dapat diperkaya dengan pendekatan multimodal melalui video animasi, infografis digital, presentasi interaktif, serta asesmen berbasis gim. Pendekatan ini memungkinkan materi IPS, yang seringkali abstrak dan konseptual, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa kelas 4. Dengan demikian, integrasi media digital merupakan bentuk transformasi pembelajaran IPS untuk menumbuhkan siswa yang aktif, kritis, dan berwawasan budaya.

Dalam blended learning, pembelajaran IPS mengombinasikan aktivitas tatap muka dengan penggunaan perangkat digital secara terencana. Guru merancang kegiatan

BAB 8

PENUTUP:

ARAH BARU PENDIDIKAN IPS

Perjalanan panjang menelusuri berbagai dimensi media pembelajaran digital dalam buku ini membawa kita pada satu kesimpulan mendasar: transformasi digital dalam pendidikan dasar bukanlah sekadar tren sesaat, melainkan sebuah keniscayaan zaman yang harus direspons dengan bijak. Kehadiran teknologi informasi telah memperluas cakrawala pedagogis Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara radikal, menuntut pendidik untuk meninggalkan zona nyaman pengajaran konvensional menuju praktik pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan peta jalan yang komprehensif dalam menavigasi perubahan tersebut, memastikan bahwa integrasi teknologi tidak menghilangkan esensi pendidikan itu sendiri.

Pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya—mulai dari landasan teoretis, prinsip multimedia, kerangka TPACK, hingga bukti empiris—membentuk suatu kerangka berpikir utuh yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran era digital. Kita telah melihat bahwa media digital memiliki fungsi strategis sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, mengatasi keterbatasan metode ceramah yang sering kali gagal memvisualisasikan konsep sosial yang abstrak.

DAFTAR PUSTKA

- Achu, W. K. S., Anas, D. C., & Pada, A. (2023). Online learning supporting tools: An analysis of the impact of supporting tools during the pandemic on student achievement. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 1–10.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amir, F. (2016). *Media pembelajaran efektif di SD*. Prenada Media.
- Amir, F., Firdaus, F. M., & Pada, A. (2024). How realistic mathematics learning shapes learners' problem solving and critical thinking skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3588–3602.
- Amrullah, M., & Hasan, R. (2021). Media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 55–66.
- Aristo, T. (2003). *Pengantar teknologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Asra, S. (2007). *Media pembelajaran*. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Asmar, A., Ansar, A., & Pada, A. (2025). The implementation of Ki Hadjar Dewantara's leadership in strengthening the Pancasila Student Profile project. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 8(1), 55–62.

- Audie, R. (2019). Peran pendidik dalam pembelajaran kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 12–20.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction*. John Wiley & Sons.
- Darmani, N., Rohana, R., & Pada, A. (2024). Pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa sekolah dasar. *Didactica*, 4(1), 1–9.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta.
- Ekayanti, R. (2017). Media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 12–21.
- Febrita, E., & Ulfah, M. (2019). Pemanfaatan media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 102–112.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century*. Routledge.
- Hasan, F., Abdullah, I., & Rahayu, M. (2021). Fleksibilitas media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran*, 9(1), 45–56.
- Hatibu, H., Tati, A. D. R., & Pada, A. (2025). Eksplorasi Taman Arkeologi Leang-Leang sebagai sumber belajar kontekstual IPS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 491–500.

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. (2005). *Instructional media and technologies for learning*. Pearson.
- Haryanti, A., & Pada, A. (2024). Pengaruh kompetensi guru dan implementasi Kurikulum Merdeka terhadap prestasi belajar siswa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1105–1113.
- Junaidi, I., Setiawan, N., & Yusuf, M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–41.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is TPACK? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Meling, A., Rahman, A., & Yusuf, H. (2019). Penggunaan media pembelajaran modern dalam kelas digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 55–69.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326.
- Passalo, N. A., Nudiah, N., & Pada, A. (2022). The effect of animated video media on fourth-grade social studies learning motivation. *Excellent Education, Science and Engineering Advances Journal*, 1(1), 67–83.
- Pada, A. (2021). The effect of PowToon learning media on student motivation. *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), 56–66.
- Pada, A. (2022). Pemanfaatan media video dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *PINISI: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 116–125.

- Pada, A. (2024). The influence of using Congklak digital media on cooperation attitude. *KnE Social Sciences*, 960–975.
- Pada, A., Rosmalah, S. J., & Hafid, A. (2023). Investigating elementary school students' reading comprehension responses to HOTS-based digital questions. *Prosiding Seminar Nasional* (Edisi 10).
- Pada, A., Sahabuddin, E. S., & Sutrisman, N. M. (2024). Efektivitas penggunaan media Sell Smart terhadap learning outcomes siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 196–203.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman.
- Purnama, A., & Pada, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(2), 212–221.
- Putra, A. A. M., Faisal, M., & Pada, A. (2024). Pengaruh model VAK berbasis Canva terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 259–272.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rahmadani, W., Amrah, A., & Pada, A. (2024). The effect of using picture card media on story writing ability. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 148–160.
- Rohani, S. (2019). *Media pembelajaran efektif*. Gema Insani Press.
- Safira, L. (2020). Manfaat media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pedagogik*, 4(3), 155–165.
- Salomon, G. (1994). *Interaction of media, cognition, and learning*. Routledge.

- Sari, A., Pada, A., & Achmad, W. K. S. (2024). Penggunaan media augmented reality dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 2(1), 54–68.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sumanto, D. (2012). *Media pendidikan untuk guru SD*. PT Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2020). *Global education monitoring report*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.