

DAFTAR RUJUKAN

- Affriyenni, Yessi, Galandaru Swalaganata, Vita Ria Mustikasari, and Isnani Juni Fitriyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Optik Geometri Berbasis *Augmented Reality* Dengan Unity Dan Vuforia." *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 4(2): 160–74. <https://doi.org/10.31331/jipva.v4i2.1301>.
- Afrita, M., & Darussyamsu, R. 2020. Validitas Instrumen Tes Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Materi Sistem Respirasi di Kelas XI SMA. *Mangifera Edu*, 4(2), 129-142. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i2.83>.
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing *Augmented Reality* (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100532.
- Assemblr. (2021). Retrieved from <https://id.edu.assemblrworld.com/how-it-works>
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2014). *Business Research Methods*. {copyright} The McGraw- Hill Companies. New York.
- Barta, S., Gurrea, R., & Flavián, C. (2023). Using *Augmented Reality* to reduce cognitive dissonance and increase purchase intention. *Computers in Human Behavior*, 140. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107564>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42.
- Carolina, Yuvita Dela. 2022. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(1): 10–16.
- Costa, A.L. 1985. Goal for Thingking Skill. In Costa A.L (ed) *Developing Minds: A. Resource Book for Teaching Thingking*. *Alexandria: ASCD*. 54-57
- Dewi Elisa Amaliyah, Abd. Aziz, F. P. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran tiga dimensi. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 12–21.
- Dewi, N., & Riandi, R. (2016). Analisis kemampuan berpikir kompleks siswa melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan mind mapping. *Edusains UIN Syarif Hidayatullah*, 8(1), 98-107.
- Diolia Boangmanalu, I Nyoman Jampel & I Wayan Suwatra. (2018). Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6, 170–179.
- Fakhrudin, Ali, and Arief Kuswidyanarko. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* Sebagai

- Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Muara Pendidikan* 5(2): 771– 76.
- Fauzi, M. F., & Wibowo, T. S. (2021). Perancangan Video Animasi 2D “Metamorfosis Katak” Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Information System Journal*, 4(2), 7-13.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(1): 1.
- Fullarton, S. (2002) Student engagement with school: individual and school-level influences. *LSAY Research Reports*. Longitudinal surveys of Australian Youth Research Report No. 27
- Handayani, N. L. P. A. E., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Video Pembelajaran pada Muatan IPA Topik Perubahan Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 420-426.
- Hariri, C. A., and E. Yayuk. 2018. “Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8(1): 1–15.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin; 2021. Tahta Media Group Media Pembelajaran.
- Hazmi, N. (2019). Tugas guru dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56-65.
- INDAH, P. (2023). *PENGARUH DISONANSI KOGNITIF TERHADAP PERILAKU PLAGIARISME PADA MAHASISWA* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Iskandar, Muhammad Fadhil, and Mayarni Mayarni. 2022. “Pengembangan Media *Augmented Reality* Pada Materi Pengenalan Planet Dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5): 8097–8105.
- Iskandar, S. M. (2016). Pendekatan keterampilan metakognitif dalam pembelajaran sains di kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13-20.
- Jones, E. H., Jones, C. H., & Levy, N. (2015). An Action-Based Model of Cognitive- Dissonance Processes. *Psychological Science*, 24(3), 184–189. <https://doi.org/10.1177/0963721414566449>
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. (1996). *Models of Teaching*. Mars: Allyn & Bacon.
- Jurnal Pendidikan Matematika, E., & Warti, E. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur* (Vol. 5, Issue 2). <http://e-mosharafa.org/Jurnal>

- Kato, H., Billingham, M., Poupirev, I., Imamoto, K., & Tachibana, K. (2000, October). Virtual object manipulation on a table-top AR environment. In *Proceedings IEEE and ACM International Symposium on Augmented Reality (ISAR 2000)* (pp. 111-119). Ieee.
- Kelly, G. A. (1955). *The Psychology of Personal Constructs*. New York: Norton.
- Kemendikbud. (2022, September 30). Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21. Retrieved from Kemendikbud.go.id: <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6cdalam-pembelajaran-abad-ke21>.
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292> 203–211.
- Li, D., & Zhang, L. (2023). Exploring EFL learners' cognitive/emotional dissonance in content-based foreign language instruction: An ecological perspective. *System*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103019>
- Livingston, J. A. (1997). Metacognition: An Overview. (online) <http://www.gse.buffalo.edu/fas/shuell/CEP564/Metacog.html>
- Mariana, Alit I Made dan Wandy Praginda. 2009. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Mariliana Berlian, Suprayekti, and Retno Widyaningrum. 2020. "Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan 'Permainan Bisik Berantai' Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3(2): 97–103.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299.
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57-75.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>

- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77-80.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Pangesti, I., Setiawan, N. A. S., & Wahyuni, C. (2023). Pengaruh Disonansi Kognitif Terhadap Perilaku Plagiarisme Pada Mahasiswa. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 6(1). <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.1866>
- Payong, M. R. Perspektif Kognitif Teori Kepribadian George Kelly. Perspektif Kognitif Teori Kepribadian George Kelly.
- Permana, T. S. B. H. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SOLCAR Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar.
- Prasetyo, B., & Herwanto, A. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Metamorfosis Pada Hewan Berbasis Android (Studi Kasus: SDN KotaBaru 6). *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(3), 93-100.
- Putri, A. Z. H., Wibawa, S. C., & Ruhana, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bumbu dan Rempah Berbasis *Augmented Reality* Bernama “World of Herbs and Spices.” *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(2), 70–80.
- Rahma, S. A., & Wijaya, I. P. (2023). *Pentingnya Media “Pamtar” untuk Perkembangan Bahasa Anak*. 1184–1189.
- Safitri, R. M., & Leonardi, T. (2013). Hubungan antara Disonansi Kognitif dengan Keterlibatan Siswa dalam Menempuh Pendidikan Formal di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 3(02).
- Sarwono, S. W. (2010). Teori-teori psikologi sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.

- Suhendar, Akip, and Zaenal Mustofa. 2017. "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf." *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)* 1(September): 68–70.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Trisyanti, U., & Prasetyo, B. (2018). Revolusi Industri dan Tantangan Revolusi Industri 4.0. Prosiding SEMATEKSOS 3 "Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0," 22–27.
- Vinski, E. J., & Tryon, G. S. (2009). Study of a Cognitive Dissonance Intervention to Address High School Students 'Cheating Attitudes and Behaviors Study of a Cognitive Dissonance Intervention to Address High School Students' Cheating Attitudes and Behaviors. November 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/10508420902886692>
- Weinert, F. E. & Kluwe, R. H. (1987). Metacognition, Motivation, and Understanding. Hillsdale, New Jersey: *Lawrence Erlbaum Associates Publishers*.
- Widiana, I. W., Bayu, G. W., & Jayanta, I. N. L. (2017). Pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*), gaya kognitif kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 1-15.
- Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). The needs of a metacognitive-based learning model in elementary schools. *Nurture*, 18(2), 394–403. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.627>
- Wijayanti, R. N., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 298-310.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.