

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Abidin. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. PT refika Aditama.
- Agung, I. G. A. M., Safitri, N. K., Guntari, N. W. R., Dewi, N. N. P. K., Kesumawati, N. W. A., & Oktarini, N. K. I. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sd Negeri 3 Melinggih Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1213. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.8445>
- Agusta, I. (2022). Augmented Reality Media to Improve Science Literacy and Metacognitive Ability for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 300–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.50531>
- Aini, S. (2013). Pengaruh ingatan dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fisika di ma madani alauddin paopao kabupaten gowa. *PF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 1(1), 63–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jpf.v1i1.1097>
- Al Asadullah, S., & Nurhalin. (2021). Peran pendidikan karakter dalam membentuk kemampuan berpikir kritis generasi muda Indonesia [The role of character education in shaping the critical thinking skills of Indonesia's young generation]. *Kaisa : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 12–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.56633/kaisa.v1i1.202>
- Allen, K. ., & Marotz, L. R. (2010). *Profil perkembangan anak prakelahiran hingga usia 12 tahun* (Valentino (ed.); Edisi Ke-5). Indeks.
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022). Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika pada Era Omricon dan Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 1(1), 82.
- Antonioli, M., Corinne, B., & Kelly, S. (2014). Augmented Reality Applications in Education. *The Journal of Technology Studies. The Journal of Technology Studies*, 40(2), 96–107. <https://www.jstor.org/stable/43604312>
- Arends, R. I. (1997). *Classroom instruction and management*. McGraw-Hill Book Company.
- Ariawan, V. A. N., Agustin, E. D., & Rahman. (2019). Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>

- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Ej*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Bumi Aksara.
- Arthawidiani, M. A. H., Putri, E. K., Rofiqoh, U., Fitria, T. N., Ramadhani, L. P., & Dayu, D. P. K. (2022). Pengaruh Media Komik Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Membaca Siswa Sd. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 37–44. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/1970>
- Astuti, N. P. E. (2018). Teacher's Instructional Behaviour in Instructional Management at Elementary School Reviewed from Piaget's Cognitive Development Theory. *SHS Web of Conferences*, 42, 00038. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200038>
- Astuti, N. P. E. (2020). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Anak Jungkit Jungkitan. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *PRIMARY: JJurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 9 Nomor 4 Agustus 2020 | ISSN: 2303-1514 | E-ISSN: 2598-5949*, 9, 571–580. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7932>
- Astuti, N. P. E., Sudiana, I. N., Putrayasa, I. B., & Candiasa, I. M. (2024). Transformation in Basic Education : Teacher Self-Regulation Model in Digital Learning. *Gradiva*, 63(04), 35–48. <https://gradiva.it/april-2024/>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Azizah, N., Putri, S. U., & Adjie, N. (2020). Efektivitas Penerapan Steam Berbantuan Augmented Reality Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *RECEP: Research In Early Childhood Education and Parenting*, 1(1), 32–42. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/29395>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). Pembelajaran Dan Asesmen Kompetensi. In *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Bahasa, B. P. dan P. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nalar>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248–287.

[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L)

- Bantuan, S., Sari, J. Y., Qammaddin, Q., & Karim, R. (2021). Visualisasi Letak Geografis Provinsi Di Indonesia Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa SD. *INFORMAL: Informatics Journal*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.19184/isj.v6i1.20282>
- Barboza, E. C.-, Trujillo-Torres, J. M., López-Núñez, J. A., & Sola-Martínez, T. (2017). Actions and achievements of self-regulated learning in personal environments. Research on students participating in the Graduate Program in Preschool Education at the University of Granada. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 6(2), 135–143. <https://doi.org/10.7821/naer.2017.7.236>
- Benard, A. I. (2017). Evaluasi Kompetensi Profesionalisme Guru Geografi SMA Negeri Di Kabupaten Semarang. *Jurnal of Educational and Evaluation*, 6(1), 10–18.
- Berg, L. E. (2013). *Child development* (N. Edition (ed.)). Pearson Education, Inc.
- Bokyung, K. (2009). Investigation on the relationships among media characteristics, presence, flow, and learning effects in augmented reality based learning. *Multimedia and E-Content Trends: Implications for Academia*, 2(1), 21–37. https://doi.org/10.1007/978-3-8348-9313-0_3
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed.)*. Longman, Inc.
- Bos, A. S., Herpich, F., Kuhn, I., Guarese, R. L. M., Tarouco, L. M. R., Zaro, M. A., Pizzato, M., & Leandro Wives. (2019). Educational Technology and Its Contributions in Students' Focus and Attention Regarding Augmented Reality Environments and the Use of Sensors. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1832–1848. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0735633119854033>
- Brown, J. S. C. A., & Duguid, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning*. Educational Researcher. Educational Testing Service 1989-90 Fellowship Programs.
- Bruner, David, R., Olson, & Jerome, S. (1964). the corst of cognitive growth. *American Psychologist*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.1037/h0044160>
- Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>
- Buchori, A., Setyosari, P., Wayan Dasna, I., & Ulfa, S. (2016). Developing character building learning model using mobile augmented reality on elementary school student in Central Java. *Global Journal of Pure and Applied Mathematics*, 12(4), 3433–3444. <https://doi.org/10.37622/000000>
- Budiartawan. (2022). *Apa Itu Augmented Reality? Teknologi Informasi & Komunikasi Undiksha*. <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI*, IX(1), 37–50. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cadima, J., Verschueren, K., Leal, T., & Guedes, C. (2016). Classroom Interactions, Dyadic Teacher–Child Relationships, and Self–Regulation in Socially Disadvantaged Young Children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(1), 7–17. <https://doi.org/10.1007/s10802-015-0060-5>
- Cai, S., Wang, X., & Chiang, F.-K. (2014). A case study of Augmented Reality simulation system application in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 37, 31–40. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.018>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman dan Bigsteps*. Undiksha Press.
- Candiasa, I. M. (2020). *Analisis Data Dengan Statistik Multivariat*. Undiksha Press.
- Delen, E., Liew, J., & Willson, V. (2014). Effects of interactivity and instructional scaffolding on learning: Self-regulation in online video-based environments. *Computers & Education*, 78, 312–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.06.018>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Dewi Nikmatul, L. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>
- Dian, S., & Chani, S. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan hasil belajar. *Jutisi*, 6(1), 1357–1366. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v6i1.230>
- Djiwandono, & M Soenardi. (1997). *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. ITB.
- Dwiyanti, R. (2013). Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Moral Anak (Kajian Teori Kohlberg). *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 161–169.
- Erita, D. G. A. Y. (2022). Validitas Bahan Ajar Dengan Model Problem Based Learning Materi Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Penggerak. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 20(1), 105–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.558>
- Ermiyanti, R., Rosdianto, H., & Sumarli, S. (2022). Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Kelas V Sd Ditinjau Dari Aspek Kemampuan Berpikir Kritis. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(3), 85. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v7i3.3395>
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Bahasa, 9(2), 103–112.

- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Facione, P. A. (2020). Critical Thinking: What It Is and Why It counts. In *Insight assessment* (Issue 1). Insight assessment. http://www.insightassessment.com/pdf_files/what&why2007.pdf%0Ahttp://www.eduteka.org/PensamientoCriticoFacione.php
- Farahiba, A. S. (2017). Eksistensi Sastra Anak Dalam Pembentukan Karakter Pada Tingkat Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 1(1), 47–60. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v1i1.313>
- Faujiah, S., Afriza, A., & Andriani, T. (2023). Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 3(1), 14–22. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v3i1.41>
- Fikriyah, S. N., Studi, P., Pgmi, M., Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. 2(1), 200–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.121>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>
- Fuente, J. de la, Martínez-Vicente, J. M., Santos, F. H., Sander, P., Fadda, S., Karagiannopoulou, A., Boruchovitch, E., & Kauffman, D. F. (2022). Advances on Self-Regulation Models: A New Research Agenda Through the SR vs ER Behavior Theory in Different Psychology Contexts. *Frontiers in Psychology*, 13(July). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.861493>
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartin, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning (4th ed.)*. Holt, Rinehart & Winston.
- Galuh, A. D., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169–5178. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1598>
- Gay, L. R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application* (Second Edi). Macmillan Publishing Compan.
- Habibah, A., Sholihaningtiyas, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256. <https://doi.org/10.30998/string.v4i3.4850>

- Hakim, M. N. (2018). Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>
- Hal, M., Nurlatifah, H., Anggraini, S. P., & Malang, U. N. (2023). Penerapan Media HISAPP Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa SD pada Materi Sejarah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 245–254. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/aks.v7i2.10949>
- Halimah, N. N., & Sungkono, S. (2021). Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT. *Epistema*, 2(2), 100–112. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.42721>
- Hamdani, A. (2018). Model Induktif: Sebuah Tawaran Dalam Mengajarkan Struktur Kalimat. *Pedagogia*, 15(3), 202. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v15i3.11016>
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- Hari, N. P. K. (2020). Pengaruh Ketahananmalangan dan Regulasi Diri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 224. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26782>
- Hariyanto, & Suyono. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Menanamkan Nilai-nilai Karakter melalui Kegiatan Keagamaan di TK Muslimat NU 29 Mahkota Gresik. *Annual Conference for Muslim Scholars*, 447–455. <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/259%0Ahttp://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/download/259/258>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2008). *Theories of Learning (Teori Belajar Edisi ke 7)* (7th ed.). Prenada Media group.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>

- Hidayati, M. (2021). *Pengembangan Media Augmented Reality Card of Qur'an (ARCOQ) Untuk Menstimulasi Kemampuan Menyimak Al-Qur'an Pada Anak Usia 5-6 Tahun* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/20066/>
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3163–3173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Ilma, M. F. M., Roebyanto, G., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Baruang (Belajar Bangun Ruang) Berbasis Augmented Reality untuk Kelas VI SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 36. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p036>
- 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>
- Irmayanti, D., Sri Andar Muni, L., & Pratiwi, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Nuansa Informatika*, 16(2), 123–134. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i2.6004>
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Jamal A'dom, T., Widyaswari, I. G. A. A. W., Putra, G. P., & Yasa, A. (2021). Perancangan Buku Interaktif Kancil Dan Buaya Berbasis Augmented Reality Untuk Anak-Anak Di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(1), e-ISSN. <https://doi.org/Retrieved> from <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/209>
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/didaktis.v17i1.1555>
- Joefrie, Y. Y., & Lamasitudju, C. (2017). Membangun aplikasi Aritmatika Sederhana Untuk Anak SD Berbasis Augmented Reality (AR). *Aksioma*, 6(2), 132–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.22487/aksioma.v6i2.148>
- Joice, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching (Ninth Edition)* (Ninth). Pearson Education.
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). Fifth Edition Models of Teaching. In *Prentice Hall of India*.
- Karlen, Y., Hertel, S., & Hirt, C. N. (2020). Teachers' Professional Competences in Self-Regulated Learning: An Approach to Integrate Teachers' Competences

as Self-Regulated Learners and as Agents of Self-Regulated Learning in a Holistic Manner. *Frontiers in Education*, 5(September), 1–20. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00159>

- Kemendikbud. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Penting bagi Generasi Bangsa*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/08/pendidikan-anak-usia-dini-%0Apenting-bagi-generasi-bangsa>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbudristek BSKAP RI* (Issue 021).
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 (2022).
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kim, Y., & Kwon, H. (2017). Augmented Reality-Based Learning for Listening Comprehension: The Case of Elementary School Children in Korea. *Educational Technology & Society*, 20(4), 207–217. <https://doi.org/10.1109/ICCE-G.2017.8241875>
- Kohlberg, L. (1963). Moral development and identification. In *Child psychology: The sixty-second yearbook of the National Society for the Study of Education, Part 1*. (pp. 277–332). University of Chicago Press. <https://doi.org/10.1037/13101-008>
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 1–5. <https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1402>
- Kurniawan, M. A. S., Arap, N. A., Irawan, A., Fitriana, A., & Azizah, N. (2023). Digitalisasi Pendidikan Berbasis Teknologi Abad 21 (AI, AR, VR, Iot, Blockchain, Drones, Gamification, Machine Learning, Robotics, 3D Printing). *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 230–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.374>
- Larasati, N. I., & Widiasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.45-50>
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2),

44–59.

- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Upayanya Dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *EDUKASI - Jurnal Pendidikan*, 20(2), 162–176.
- Liang, S., & Roast, C. (2014). Five Features for Modeling Augmented Reality. *International Conference on Human-Computer Interaction*, 434, 607–612. https://doi.org/doi.org/10.1007/978-3-319-07857-1_107
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Mana, L. H. A., Titiek Fujita Yusandra, Atmazaki, & Syahrul Ramadhan. (2020). Pengembangan Buku Ajar Keterampilan Menyimak Berbasis Contextual Teaching And Learning. *JURNAL KEPENDIDIKAN*, 4(2), 152–164. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.13594>
- Manab, A. (2016). Memahami regulasi diri: Sebuah tinjauan konseptual. *SEMINAR ASEAN 2nd Psychology & Humanity*, 7–11.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Instrumen dan Non Instrumen*. Mitra Cendikia Press.
- Mardison, S. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VI(02), 635–643. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/alawlad.v7i2.432>
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/614>
- Maula, R. (2018). Pengaruh Media Hand Puppet Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(02), 263. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v5i02.1391>
- Maulana, M. F., Nugraha, E., & Fauziyyah, D. F. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Podcast dalam Pembelajaran Menyimak Teks Ulasan di Kelas VIII SMPN 17 Bandung. 32(2), 263–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.4098>
- Mauleto, K. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Indikator Nctm Dan Aspek Berpikir Kritis Matematis Siswa Di Kelas 7B Smp Kanisius Kalasan. *JIPMat*, 4(2), 125–134. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v4i2.4261>
- Maura, D. S., Saputri, D. Y., & Bakdiyah, N. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Menemukan Ide Pokok Teks Non Fiksi Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Sebelas Maret*, 2–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2>

- Mayer, R. E. (1999). Desinging instruction for constructivist learning. *Instructional Design Theories and Models: New Paradigm of Instructional Theory*, 141–159.
- Mayer, R. E. (2004). *Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning? The case for guided methods of instruction*. *American Psychologist*, 59(1).
- Midak, L. Y., Kravets, I. V., Kuzyshyn, O. V., Pahomov, J. D., Lutsyshyn, V. M., & Uchitel, A. D. (2020). Augmented reality technology within studying natural subjects in primary school. *CEUR Workshop Proceedings, 2547*, 251–261.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 71–93. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>
- Monica, S., Pribady, H., & Sunarsih, E. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Model Cooperativesomatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Singkawang Tahun Pelajaran 2015/2016. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v2i1.229>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Mubarak, A. K. (2008). *Menciptakan Suasana Kelas Yang Aktif, Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran Berfikir Induktif*. 282. <https://doi.org/10.35542/osf.io/ukzy5>
- Mukti, S. H., & Julianto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Materi Bentuk Energi Dan Penggunaannya Sdn Sokalela Kadur Pamekasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(11), 2054–2063. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v7i1.1804>
- Munar, A., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155–164. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi. (*JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>

- Nalole, M. (2010). Kemampuan Guru Menerapkan Ketrampilan Bertanya Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SDN No. 64 Kota Timur Kota Gorontalo. *INOVASI*, 7(2), 33–43. <https://doi.org/https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIN/article/view/778/721>
- Nawangwulan, R. A. G. (2019). Hubungan Dukungan Sosial Guru dan Motivasi Berprestasi Dengan Regulasi Diri Dalam Belajar. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(3), 410–418. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i3.4799>
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Vargo, J. (2002). A Convergent Participation Model for Evaluation of Learning Objects. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 28(3), 105–120.
- Nincarean, D., Alia, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Novi, L. P. L., Asrin, A., & Jiwandono, I. S. (2021). Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Kelas Di SD Negeri Tampar-Ampar Kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.19756>
- Ntimuk, P., Hadi, M. Y., & Arifin, I. (2022). Analisis Kebijakan Profil pelajar Pancasila dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dan Pendidikan Dasar (DIKDAS)-2022*, 5, 1–10.
- Nufus, H., & Kusaeri, A. (2020). Analisis Tngkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 49–55. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1812>
- Numertayasa, I. W., Eni, N. P. A., Suardana, I. P. O., & Pradnyana, P. B. (2022). Workshop Review dan Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 3 Selemadeg Timur Pendahuluan. *Madaniya*, 3(3), 461–468. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.236>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa* (Vol. 3, Issue 1). Gajah Mada University.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. BPFE.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Anggraeni, R. (2022). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model Group Investigation Dengan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Kelas 2 SDIT Bait Adzkie Islamic School. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/telaah.vXiY.6693>
- Nurhayati, S. R. (2006). Telaah Kritis terhadap Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg. *Paradigma*, 1(2), 93–104.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna

- (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>
- Nurul, L. R., Parmin, & Atiningsih. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada. *Seminar Nasional IPA XIII ‘Kecemerlangan Pendidikan IPA Untuk Konservasi Sumber Daya Alam’*, 1, 197–206. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/2363>
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>
- Olson, D. R., & Bruner, J. S. (2010). Learning through Experience and Learning through Media. *YC Young Children*, 65(1), 10–11. <https://doi.org/10.7748/cnp.8.4.32.s25>
- Ozdemir, M., Sahin, C., Arcagok, S., & Demir, M. K. (2018). The Effect of Augmented Reality Applications in the Learning Process: A Meta- Analysis Study. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 2018(74), 165–186. <https://doi.org/10.14689/ejer.2018.74.9>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–28. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Pebriana, U., & Fantiro, F. A. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sdn Pejok Ii Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 766. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.766-772>
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers.
- Piaget, J. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Pintarntiyastirin. (1983). *Menyimak dan Pengajarannya*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prasetio, A., Dinamika Bangsa, S., Jendral Sudirman, J., & Jambi Selatan, K. (2019). Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi. *Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer*,

- 14(2), 94–104.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33998/processor.2019.14.2.645>
- Pratiwi, T. P., Yuniarti, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Dongen Bagi Siswa Kelas II SDN Pasirangin. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 6(2015), 156–164. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v6i2.59287>
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal STKIP PGRI Jombang*, 5(3), 45–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/sastronesia.v5i3.757>
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics For Educators And Professional : Journal of Informatics*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22–30. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29662>
- Purwanto, M. N. (2022). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita, D., Calista, W., & Suyadi, S. (2018). Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Usia Dasar: Masalah Dan Perkembangannya. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 170–182. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i2.2780>
- Puspitasari, R. P., Sutarno, S., & Dasna, I. W. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(4), 503. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13371>
- Putri. (2022). Strategi Pembelajaran Konstektual Dengan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Eksposisi. “*Menyongsong Kurikulum Merdeka Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila*”, 2(1), 29–39. <https://doi.org/10.25134/prosidingsemnaspsd.v2i1.22>
- Putri, K. A. M. P., Yasa, I. N. P., & Wahyuni, M. A. (2018). Pengujian Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pengguna Samsat Online (Studi Pada Kantor Samsat Kabupaten Buleleng). *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 9(2), 17–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jimat.v9i2.20411>
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *JURNAL BASIC EDU*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Raditya, K. L. D. P., & Yasa, I. N. P. (2022). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Kebermanfaatan Dan Kemudahan Teknologi Informasi Terhadap Efektivitas

- Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Pada Lembaga Perkreditan Desa (LPD) Di Kecamatan Tabanan. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 13(4), 1356–1360.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jimat.v13i04.39043>
- Radu, I. (2014). Augmented reality in education: a meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1533–1543.
<https://doi.org/10.1007/s00779-013-0747-y>
- Radu, I., McCarthy, B., & Kao, Y. (2016). Discovering educational augmented reality math applications by prototyping with elementary-school teachers. *Proceedings - IEEE Virtual Reality, 2016-July*, 271–272.
<https://doi.org/10.1109/VR.2016.7504758>
- Rahman, M. H. P., Rani, N., Widya, M. P., & Rasi Yugatiati, M. P. (2019). *Menyimak Berbicara Teori dan Praktik Teori dan Praktik*. Alqaprint Jatinangor.
- Rahmawati, F. (2022). Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *WEBINAR ABDIMAS 4 - 2021: Inovasi Teknologi Tepat Guna Dan Model Peningkatan Kapasitas Masyarakat Era Covid-19*, 645–665.
<https://doi.org/doi.org/10.18196/ppm.42.882>
- Rahmawati, L., & Gumiandari, S. (2021). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial Dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 54–61.
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.1876>
- Rannikmäe, M., Holbrook, J., & Soobard, R. (2020). Social Constructivism--- Jerome Bruner. In B. Akpan & T. J. Kennedy (Eds.), *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory* (pp. 259–275). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_18
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates. Inc.

- Rizaldi, D. R., Makhrus, M., & Doyan, A. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Model Perubahan Konseptual Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 74–81. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.794>
- Rohmah Susiani, I., & Diny Abadiyah, N. (2021). Kualitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Modeling*, 8(2), 292–298. <https://doi.org/https://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1098>.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Rosmayadi, R. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dalam Learning Cycle 7E Berdasarkan Gaya Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.722>
- Rumelhart, D. E., & Ortony, A. (1977). *The representation of knowledge in memory*. In R. C. Anderson, R. J. Spiro, & W. E. Montague (Eds.), *Schooling and the acquisition of knowledge*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ruminta, R., Tiatri, S., & Mularsih, H. (2018). Perbedaan Regulasi Diri Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Vi Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 286. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1463>
- Safithri, E. J. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality pada mata pelajaran PPKN di SD : Penelitian Design Research pada siswa SD di kelas III* [UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://etheses.uinsgd.ac.id/41958/>
- Salfia, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.56495/jrip.v1i1.62>
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 6(2), 71–78. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561>
- Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, 112 (2022).
- Salmiyanti, Erita, Y., Putri, S. R., & Nivetiken. (2023). The Augmented Reality (Ar) In Learning Social Science (IPS) at Elementary Schools. *Journal Of Digital Learning And Distance Education (JDLDE)*, 1(10), 298–305.

<https://doi.org/https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i7.51>

- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.34>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak Jilid 2* (Ed. 11). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak* (Terjemahan Verawati Pakpahan & Wahyu Anugraheni (ed.); Buku 2 Edisi). Salemba Humanika.
- Santrock, J. W. (2014). *Child development* (Terjemahan & M. R. dan A. Kuswanti (eds.); Fourteenth). McGrawHill Education.
- Saputri, D. S. C. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional APTIKOM "Pengembangan Konten Digital Warisan Budaya Dan Alam Untuk Mendukung E-Tourism*, 28–29.
- Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual , Auditorial , Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1>
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Schrepp, M. T. (2017). *Construction of a benchmark for the user experience questionnaire (UEQ)*.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories an Educational Perspective: Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan* (D. oleh E. Hamdiah & R. Fajar. (eds.)). Pustaka Pelajar.
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication*. University of Illinois Press.
- Shaumiwaty, S., Fatmawati, E., Sari, H. N., Vanda, Y., & Herman, H. (2022). Implementation of Augmented Reality (AR) as A Teaching Media in English Language Learning in Elementary School. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6332–6339. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3398>
- Siti Anisah, A., Sapriya, S., Hakam, K. A., & Syaodih, E. W. (2022). Strategi Pengembangan Sikap Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 490–502. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2193>
- Slamet, K. S. S. Y. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia, Cet. Ke-2*. Graha Ilmu.
- Slavin. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. PT Indeks.

- Slavin, R. (1994). *Educational psychology, theory and practice (4 ed)*. Allyn & Bacon Publisher.
- Soenardi Djiwandono. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Pengajar Bahasa*. PT Indeks.
- Sri Mertasari, N. M. (2020). *Pengembangan Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Press.
- Sri Mertasari, N. M., & Candiasa, I. M. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3), 507–514. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44165>
- Sroufe, L. A., Cooper, R. G., & DeHart, G. B. (1996). *Child development: Its Nature and Course (Third Edit)*. McGraw-Hill, Inc.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarno, S., & Salamah, S. (2019). Perbedaan Berpikir Kritis Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Bahan Ajar LKS Berbasis Model Berpikir Induktif dan Model Induktif Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDM di Kota Bengkulu. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 118. <https://doi.org/10.29300/mjppm.v3i2.2368>
- Sulistyowati, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Metode Permainan Mencari Harta Karun pada Siswa SD Negeri. *Dieksis*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.197>
- Sunarto, I., & Rohita, R. (2021). Penguasaan Keterampilan Bertanya Dasar Di Tk Baiturrahman. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i1.575>
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.
- Surya, M. (2016). *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran (Bandung)*. Alfabeta.
- Suryanti, S., Arifani, Y., & Sutaji, D. (2020). Augmented Reality for Integer Learning: Investigating its potential on students' critical thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012041>
- Susanti, E. (2019). Keterampilan Menyimak. In *Rajawali Pers*. Rajawali Pers.
- Susanto, H. (2020). Menumbuhkan Budaya Literasi Menyimak Pada Siswa Dengan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Script. *Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–11. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/alt/article/view/164>
- Suswandari, M. (2018). Penerapan Model Induktif Berbantuan Media Wayang

- Suket pada Siswa Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 10(02), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3559255>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal of Science and Social Research*, 4307(3), 320–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- 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>
- Tarigan, H. G. (1985). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Bahan Ajar*. Undiksha.
- Tekedere, H., & Goke, H. (2016). Examining the Effectiveness of Augmented Reality Applications in Education: A Meta-Analysis. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(16), 9469–9481. <https://doi.org/http://www.ijese.net/makale/1181.html>
- Tessmer, M. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations Improving the Quality of Education and Training*. Kogan Page.
- Thahir, F., Tellu, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh keterampilan bertanya guru terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas viii smp negeri 18 palu. *Riset Pendidikan MIPA*, 1(1), Hal. 32. <https://doi.org/10.22487/j25490192.2017.v1.i1.pp31-39>
- Titiana, E. S., Yolandini, B., Wiriyanti, K., & Azizah, N. (2019). Guru transformers: Pembaharu media pembelajaran di sekolah dasar era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 309–314. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5618>
- Tri Rizqi, A. (2016). R Tri. *JUTIM*, 1(Desember), 45–50.
- Umamah, N., Mahmudi, K., Agustningsih, & Suratno. (2020). Development of Augmented Reality in Biotechnology processes as a Supporting Media for Science Learning Modules in Elementary Schools. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012069>
- Vandergrift, L., & Goh, C. C. (2012). *Teaching and learning second language listening: Metacognition in action*. Routledge.

- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wardani, D. N., J.E, A. T., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jktp*, 1(1), 13–18. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2852%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/2852/2177>
- Warsah, I., & Nuzuar, N. (2018). Analisis Inovasi Administrasi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi Man Rejang Lebong). *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(3), 263–274. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i3.488>
- Wathon, A. (2017). Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(1), 364–370. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2547>
- Wesli, M., Bimo Aji, N., & Neni, W. (2024). Hubungan Gaya Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 9 SMP J-04. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Vo.3, December*, 51–55.
- Wicaksono, W. A., Salimi, M., & Suyanto, I. (2016). Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif Dalam Model Berpikir Induktif. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 193–199.
- Wijaya, C. A. (2000). Teori Pembentukan Konsep Menurut Filsafat Objektivisme Ayn Rand. *Jurnal Filsafat, Seri Ke-31*, 31(30), 179–194. <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/31344/18937>
- Yusuf, L. N. S. (2015). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainuddin, Z. (2019). Analisis Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v16i01.71>
- Zuniari, N. I., Ridlo, Z. R., Wahyuni, S., Ulfa, E. M., & Dharmawan, M. K. S. (2022). The Effectiveness of Implementation Learning Media Based on Augmented Reality in Elementary School in Improving Critical Thinking Skills in Solar System Course. *Journal of Physics: Conference Series*, 2392(1), 1–14. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2392/1/012010>