

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>
- Dwisetiarezi, D., & Fitria, Y. (2018). Pendekatan Pembelajaran Stem Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pendekatan Pembelajaran Stem Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*, 5(3), 152–162.
- Fita Sari, M., Sultan Syarif Kasim, N., & Eva Dewi, R. (2024). Integrasi Agama Dan Sains Dalam Perspektif Ziauddin Sardar. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 352–361. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1395>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 121. j
- Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2019). Learner engagement in blended learning environments: A conceptual framework. *Online Learning Journal*, 23(2), 145–178. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1481>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Hasnawati, H., Syazali, M., & Widodo, A. (2022). Analysis of Understanding Science Concepts for Prospective Elementary School Teacher Candidates. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2954–2960. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2438>
- Herikusuma, N., Saman, A., & Latif, S. (2023). Penerapan Teknik Self-Management Untuk Meningkatkan Learning Engagement Siswa Kelas VII Smp Negeri 4 Tanasitolo Application Of Self Management Techniques To Increase Engagement In 7th Grade SMPN 4 Tanasitolo. *Pinisi Journal of Education*, 3(2), 19–27.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

Irsan, I. (2021). Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682>

Iskandar, S. M. (2014). Pendekatan Keterampilan Metakognitif Dalam Pembelajaran Sains Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.18551/erudio.2-2.3>

Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. 6, 9–19.

Juannita, J., & Prasetya Adhi, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP Dengan Fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : SMPN 7 Depok). *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(1), 76–81.
<https://doi.org/10.21009/pinter.1.1.10>

Leonard, K. K. D. (2003). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games_Tournaments (Tgt) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Faktor Exacta 2*, 2(1), 83–98.

Magdalena, I., Nurchayati, A., & Rizkiyanah, P. (2023). Perkembangan Kognitif Peserta Didik Pada Siswa Kelas 3 SDN Pakulonan 2. *Technical and Vocational Education International Journal*, 3(2), 2721–9798.

Marhaendra, G. Y., Keliat, N. R., & Tapilouw, M. C. (2023). Profil Kesadaran Metakognitif Siswa SMA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(3), 288–295.

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Uji Normalitas Data dan Homogenitas Data. *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*, 81, 90–91.

One, R. (2015). Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 95–116.

Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>

Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori

- Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Reksamunandar, R. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Dasar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(2), 205. <https://doi.org/10.30984/jii.v14i2.1169>
- Risma, M., Rahmayani, R., & Handayani, F. (2019). Analisis Konten Buku Teks IPA Terpadu Kelas VIII Semester 1 Ditinjau Dari Aspek Literasi Sainifik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 200. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/396>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Simamora, W., & Siregar, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD. 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3588>
- Sugiharto, B., Malinda, E. R., Azizzah, H., Anugerah, J. F., Rani, M. J. M., Padmi, N. R. C., & Alifah, N. (2020). Perbedaan Kesadaran Metakognisi Siswa SMA di Desa dan di Kota. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 78–91. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15354>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Ulfa, U., Saptaningrum, E., & Kurniawan, A. F. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Terhadap Penguasaan Literasi Sains Siswa. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2(2), 257. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16408>
- Wayan Widiana, I., Nyoman Jampel, Mp. I., Made Tegeh, Mp. I., & Putu Aditya Antara, Mp. (2024). *Metacognitive-based Learning Model*.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Windyarani, S. (2018). Kemampuan Literasi Sains Siswa Sd Pada Konteks Melestarikan Capung. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 17–21. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-1.3>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja

Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yoga, I. (2024). *Pengembangan Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV SD*.

Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

