

DAFTAR PUSTAKA

- Budaarta, K. K., Sedana, I. M., & Handayani, N. N. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Siklus Belajar Catur Pramana Terhadap Hasil Belajar Siswa Gugus Vi Kecamatan Sukasada. *Jurdiksca: Jurnal Pendidikan Agama Hindu Mahasiswa Pascasarjana*, 2(2), 181-191. DOI: <https://doi.org/10.55115/jurdiksca.v2i2.2852>
- Buana, I. M. E. T., & Astawan, I. G. (2020). Improving students' creative thinking skill in mathematics through PBL based on Catur Pramana by controlling students' numeric skill. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 440-448. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i3.25984>
- Carmelia, dkk. 2023. Penerapan Metode PBL dengan Bantuan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(5), pp.1149-1160. URL: <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/download/6717/5196>
- Dewi, L. P. C., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis Catur Pramana Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 107-119. DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1991
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212-219. DOI: <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Fitriani, S., Tursinawati, T., & Nurmasiyah, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar IPA di kelas V Siswa SDN Gue Gajah Aceh Besar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 7(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v7i2.33180>
- Gunawan, I Ketut. (2012). Filsafat Hindu Nawa Darsana Ajaran Pañca Śraddhā Menemukan Kebenaran. Surabaya: Paramita
- Hadi, W., Sari, Y., & Jannah, H. M. (2024). Analisis Penerapan Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2651-2664. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13635>
- Kerti, N. N. (2018). Penerapan Catur Pramana Sebagai Metode Ilmiah Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Agama Hindu. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(01), 87-94. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM>

- Maswinara, I W, (1998). Tujuan Pengembaraan Kehidupan Manusia. Surabaya: Paramita
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam media pembelajaran. *J- SIKAI | Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5. URL: <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/download/527/438>
- Ningsih, S. (2023). *Pengaruh Media Digital E-Modul Terintegrasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Kandis* (Doctoral dissertation, Universitas Lancang Kuning). URL: <https://repository.unilak.ac.id/id/eprint/3895>
- Pendit, Nyoman S. (2007). Filsafat Hindu Dharma Sad-Darsana Enam Aliran Astika (Ortodoks). Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Perdana, G. R., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49724>
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 1(3), 280-286. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.3087>
- Paloloang, dkk. 2020. Meta Analisis: Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa di Indonesia Tujuh Tahun Terakhir. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 851. DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3049>
- Pamungkas, M. D., & Franita, Y. 2019. Keefektifan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 493–502. DOI: <https://doi.org/10.37058/jp3m.v5i2.957>
- Riandhany, D.N. & Puadi, E.F.W. 2023. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), pp.223-234. DOI:

<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.160>

- Rian, A.R.A., 2023. Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem-Based Learning di Kelas X Mipa 6 SMAN 2 Soppeng. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), pp.673-679. DOI: <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.647>
- Sari, B. C. P., & Wening, S. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Bagi Peserta Didik Dalam Membentuk Karakter Kristiani Di Smk Kristen 1 Surakarta. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 129-136. DOI: <https://doi.org/10.51878/learning.v3i2.2298>
- Sukarata, I. G. A., Yudiana, K., & Rati, N. W. (2023). Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Edraw Mindmaster pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14801-14813. URL: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1932/1545>
- Suksma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261-4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Wahyu, Y., Suastra, I. W., Sadia, I. W., & Suarni, N. K. (2020). The Effectiveness of Mobile Augmented Reality Assisted Stem-Based Learning on Scientific Literacy and Students' Achievement. *International Journal of Instruction*, 13(3), 343-356. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1259691>
- Wijaya, I. K. W. B. (2020). Pengembangan kompetensi 4C dan keterampilan proses sains melalui pembelajaran berbasis catur pramana. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 7(1), 70-76. URL: <https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/GW/article/download/600/355>
- Wijayanti, D. A. I., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan E-LKPD Berkearifan Lokal Catur Pramana Tema 7 Muatan IPA Kelas V SD. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 141-152. DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.572
- Wahyuningsih, E., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Vi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Dalam Materi Solar System. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2550-2560. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11869>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil

belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). DOI: <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>

Yudha, F. (2019). Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM*, 5(2), 87–94. DOI: <https://doi.org/10.33474/jpm.v5i2.2725>

Yuningsih, dkk. (2024). Studi Literatur: Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 958- 967). URL: <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/download/3053/2516>

Yuningsih, Y. (2019). Pendidikan kecakapan abad ke-21 untuk mewujudkan Indonesia emas tahun 2045. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 6(1), 135-152. DOI: <https://doi.org/10.17509/jppd.v6i1.21526>

