

DAFTAR PUSTAKA

- Abacioglu, C. S., Volman, M., & Fischer, A. H. (2020). Teachers' multicultural attitudes and perspective taking abilities as factors in culturally responsive teaching. *British Journal of Educational Psychology*, 90(3). <https://doi.org/10.1111/bjep.12328>
- Ainni, L. N. (2020). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i2.334>
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Atong, I., Sirait, J., & Oktavianty, E. (2024). Pengembangan Komik Dilengkapi Augmented Reality dan Game Wordwall Pada Pokok Bahasan Tata Surya Di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12(1), 92. <https://doi.org/10.24127/jpf.v12i1.9308>
- Ayunita, N. L. M., Suardana, I. N., & Priyanka, L. M. (2022). Analisis Budaya Lokal Ngaben di Bali sebagai Pendukung Materi dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i2.53321>
- Darojah, R. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Integrasi Budaya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1202>
- Dewi, S. P. (2022). Buku Cetak dan Digital: Preferensi Membaca Bacaan Nonfiksi di Kalangan Peneliti dan Akademisi. *Baca: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, 43(2). <https://doi.org/10.14203/j.baca.v43i2.867>
- Dinata, I. M. A. K., & Harsemadi, I. G. (2022). Augmented Reality Buku Cerita Anak Sebagai Media Mendongeng Pada Komunitas Bali Mendongeng Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1). <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1074>
- Dwipayana, P. A. P., Suardana, I. N., & Tika, I. N. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping Terintegrasi Konteks Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1). <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1466>
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2894>

- Hartati, H., Wardhani, Rr. A. A. K., & Rizkiana, F. (2023). Pengembangan Media Interactive Book Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X di MA Raudhatussuyubban. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 6(3). <https://doi.org/10.31602/dl.v6i3.12692>
- Istiq'faroh, N. (2020). Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 3(2).
- Kurniasari, A. A., Puspitasari, T. D., & Mutiara, A. D. S. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1). <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1).
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Margunayasa, I. G. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1). <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.460>
- Margunayasa, I. G., & Riastini, P. N. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, Vol. 13, No. 1.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2). <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1). <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Mukti, H., Suastra, I. W., & Asyana, I. B. P. (2022). Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA. In *Pengetahuan Etnosains Guru Biologi di SMA Negeri Kota Pekanbaru* (Vol. 7, Issue 2).
- Munthe, R. A., Masyhuri, M., & Ratnani, I. P. (2021). Pelatihan Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus bagi Guru PAUD melalui Model Konstruktivisme. *MENARA RIAU*, 15(1). <https://doi.org/10.24014/menara.v15i1.13242>

- Murti, R. C. (2023). Culturally Responsive Teaching to Support Meaningful Learning in Mathematics Primary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.63239>
- Noventue, R., Ginanjar, S., & Astutik. (2024). Hakikat Pendidikan: Menginternalisasikan Budaya Melalui Filsafat Ki Hajar Dewantara dan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7 Nomor1, 2024. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25898/18028>
- Novia, C., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.1854>
- Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71182>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Rahadi, I. N., Darwan, D., & Handoko, H. (2020). The Use of Learning Media Motion Graphics Towards Students Mathematical Understanding. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 5(2). <https://doi.org/10.24235/itej.v5i2.45>
- Rahayu, G., Khoiri, A., & Firdaus, F. (2022). Integrasi Budaya Lokal (Bundengan) pada Pembelajaran Gelombang dan Bunyi untuk Meningkatkan Sikap Cinta Tanah Air dan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4323>
- Riastini, P. N., Mahayanti, N. W. S., Dharmayanti, P. A., Widiartini, N. K., Tuilan, J., & Mukminin, A. (2024). Elementary School Teachers' Competencies: In-Service Teachers Training Model for Content, Culture, Technology Integration. *Journal of Ecohumanism*, 4(1). <https://doi.org/10.62754/joe.v4i1.5392>
- Riastini, P. N., Sriwijnyani, N. M., Suryadarma, I., & Wangid, M. N. (2020). Innovation in Elementary Schools: Engaging Augmented Reality and Balinese Folklore for Science Learning Aids. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081220>
- Rikizaputra, R., Festiyed, F., Diliarosta, S., & Firda, A. (2021). Pengetahuan Etnosains Guru Biologi di SMA Negeri Kota Pekanbaru. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.14257>

- Riyanti, D., Irfani, S., & Prasetyo, D. (2021). Pendidikan Berbasis Budaya Nasional Warisan Ki Hajar Dewantara. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1833>
- Romario, A. W., Saputra, A., & Nasution, B. (2023). Ki Hajar Dewantara dan Pendidikan di Indonesia. *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 1(1). https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i1.753
- Safira, I., Rahim, A., & Palangi, P. I. (2022). Efektivitas Augmented Reality (AR) pada Konsep Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *KLASIKAL : JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 4(3). <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i3.414>
- Schirmer, B. R., & Lockman, A. S. (2022). Culturally Responsive Teaching in an Undergraduate Online General Education Course. *Online Learning Journal*, 26(3). <https://doi.org/10.24059/olj.v26i3.2805>
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, Ach. 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>
- Suantara, K. A., Gading, I. K., & Sanjaya, D. B. (2023). E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60241>
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834>
- Sufyan, Q. A. (2023). Implementasi Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran IPA DI SD/MI. *Cognitive: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.61743/cg.v1i1.8>
- Sugiri, V. E., & Cahyadi, R. (2020). Terapan Augmented Reality Untuk Buku Cerita “Petualangan Jaka Aksara.” *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i2.333>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2). <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Susilaningsih, S., Fichan, A. M. I., Praherdhiono, H., & Prihatmoko, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran IPA Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4). <https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p252>
- Sutjaja, I. G. M., Yuniari, I. G. A. M. E., & Kasni, N. W. (2023). Transitivity and Social Context in Balinese Folklores: A Systemic Functional Perspective.

Theory and Practice in Language Studies, 13(5).
<https://doi.org/10.17507/tpls.1305.25>

- Swalaganata, G., Octareissa, A., & Rosyadi, H. E. (2020). Buwung AR: Media Pembelajaran Buku Dongeng Burung Pipit Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Sistem Informasi 2020 (SENASIF)*., 4(1).
- Titiana, E. S., Dewi, F., & Maranatha, J. R. (2022). Analisis Konten Potensi Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Nasional PGPAUD UPI*.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Aritianto, T., & Husnita, L. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7 Nomor 3, 2024.
- Utama, I. W. K., Rahayu, K. M., Azizah, L. F., Winarti, Sitopu, J. W., & Wiliyanti, V. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29869>
- Utami, W. T. P., & Trisnani, N. (2021). Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented Reality Sebagai Bahan Literasi Dalam Masa Pandemi. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2). <https://doi.org/10.30738/tc.v5i2.11080>
- Wahira, Mus, S., & Hastuti, S. (2024). Pelatihan Pelaksanaan Pendekatan Culturally Responsive Teaching pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1).
- Winangun, M. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Wirabrata, D. G. F., Sanjaya, D. B., Sukadi, & Handayani, D. A. P. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Penerapan Video Animasi Satua Bali di SD Negeri 1 Baktiseraga, Singaraja. *JURNAL WIDYA LAKSANA*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jwl.v12i1.53873>
- Yasmini, N. W. S. (2020). Integrasi Satua Bali dalam Konseling Post-Modern untuk Meminimalisasi Perilaku Bullying Siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2).
- Yundayani, A. (2019). Technological pedagogical and content knowledge : konsep analisis kebutuhan dalam pengembangan pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1(1).
- Zaid, M., Razak, F., Aztri, A., & Alam, F. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA*, 2(2).