

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, I., Analya, P., & Anggelia, Y. (2023). Peran Mindset Terhadap Ketangguhan Mental Mahasiswa. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 16089–16105. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i9.13794>
- Afiah, N. A. (2023, June). *Nugas Anti Ribet dengan Teknologi AI*. Universitas Hasanuddin. <https://identitasunhas.com/nugas-anti-ribet-dengan-teknologi-ai/>
- Aisyah Matos, G., Fitriani, H., Fairuz Fatin, N., Umayyah, S., & Zulfadewina. (2025). Strategi Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5971>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Amalia, R., Mulawarman2, M., Mulyani, P. K., Hayati, I. R., & Sa'idah, A. Y. N. (2023). Kajian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Systematic Literature Review). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 454–461. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.565>
- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Peningkatan Literasi Digital Pada Kompetensi Sosial Emosional melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interatif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2468>
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. *Al Ittihadu*, 3(1). <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Softwarer. *Jurnal Budimas*, 3(2).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ariantini, N. W., Sutriyanti, N. K., & Armini, I. A. A. (2021). Peranan Guru Agama Hindu Dalam Implementasi Ajaran *Catur Paramita* Terhadap Penumbuhkembangan Karakter Siswa Di SD Negeri 5 Batubulan Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama*, 2(2). <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP>

- Arjuna, Prilianto, F., Ariska, M., Sukmara, G. F., & Tarsono. (2024). Kecerdasan Emosional Sebagai Katalisator Peningkatan Prestasi Akademik dan Kecakapan Sosial di Era Digital. *Jurnal Kependidikan*, 13(001).
- Astiwi, T. K. P., Antara, P. A., Ayu, G., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Aswandi, N., & Hendrik, B. (2025). Transformasi Sektor Melalui *Augmented Reality*: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis. *Journal of Education Research*, 6(1).
- Ayu, E. R., Febriati, F., & Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Online SYAM-OK Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1–8.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bintang, I. A., Maharani, A., Agung, A., Agung, G., Tirtayani, L. A., & Dasar, J. P. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 360–369. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>
- Budiarti, A., & Wulandari, M. D. (2022). Tahapan dan Karakter Perkembangan Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 20–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6943229>
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Number 2).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). Analisis Penerapan *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. *Journal Of Education*, 4(3), 2775–4138.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Number 2).

- Dweck, C. S. (2006). *Mindset The New Psychology Of Success*. Ballantine Books. https://books.google.co.id/books?id=fdjqz0TPL2wC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dwi Gotama, J., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- El Madani, J., & Kurnia, H. (2022). Mata Pelajaran PPKn Sebagai Dasar Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 339–346.
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Faizah, N., Liliana, I., Dewi, K., & I. (2025). Menumbuhkan Sikap Sosial Emosional EMC 2 Terhadap Psychological Well-Being pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1).
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmansyah, F. (2021). Perkembangan Sosial Emosional dan Kreativitas Anak Usia Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2).
- Goleman, D. (2001). An EI-Based Theory of Performance. *Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations*. www.eiconsortium.org
- Hariyono. (2023a). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(11). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Hariyono. (2023b). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Ekonomi : Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050.
- Harjono, W., & Tute, K. J. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 47–51. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.773>
- Haryono, E., Slamet, M., & Damar, S. (2023). *Statistika SPSS 28*. www.penerbitwidina.com
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature

- Measurements Using the Observational Method. *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Indah Lestari, A., Ndonga, Y., & Gultom, I. (2024). Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky Kata kunci. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(11). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139–148. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>
- Irawan, A., Arif, M., & Hakim, R. (2021). *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs*. (1).
- Irmayanti, D., Sri, L., Muni, A., & Pratiwi, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(2). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Janatul Aliah, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Khaulani, F., S, N., & Murni, I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar,"* 7(1).
- Khoirina, A., & Adriyani, Z. (2024). Inovasi Pembelajaran Era Digital: Pengembangan Teknologi *Augmented Reality* di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Koyan, I. W. (2012). *No Title (Kedua)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2012.
- Kusumaningpuri, A. R., & Fauziati, E. (2021). Model Pembelajaran RADEC dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda*, 3(2).
- Lasmini, N. K. (2024). Implementasi Ajaran *Catur Paramita* Dalam Kisah Mahabharata. *Pramana Jurnal Hasil Penelitian*, 4(1).
- Lathifah, A., Saputro, B. A., Prasetyowati, D., & Rachmawati, Y. (2023). Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik Usia Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4).
- Lestari, W. T., & Rispatiningsih, D. M. (2023). Validitas Isi Instrumen TPACK pada Calon Guru Kimia menggunakan Aplikasi Model Rasch. *JIMAD Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(2), 4. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad>

- M. Husnaini, Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(2), 1026–1036.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mahaputra, M. R. (2022). Literature Review Faktor Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Positif. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1). <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1>
- Mahendra, C. A. O., & Setyaningsih. (2021). Implementasi Ajaran *Catur Paramita* di Lingkungan STHD Klaten Jawa Tengah. *Jurnal Jawa Dwipa*, 2(2).
- Mala, N., Pendidikan Guru, S., Dasar, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Matematika, P., & Guru, P. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berorientasi Higher Order Thinking Skills Di Sekolah Dasar Aan Subhan Pamungkas Trian Pamungkas Alamsyah. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 106–123.
- Masruroh, R. R., & Affrida, E. N. (2025). Pengembangan Media Parita untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Masa Transisi Paud ke SD. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i2.642>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Merliana, N. P. E., Putra, P. B. A. A., & Gunawan, I. G. D. (2021). Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Agama Hindu. *Maha Widya Bhuwana*, 4(2).
- Mertha, P. S. A., Agustiana, I. G. A. T., & Jianbang, D. (2025). Digital Fun Thinkers Media to Improve Social Science Learning Outcomes for 4th Grade Elementary School Students. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 520–529. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.100061>
- Monica, S., Susanta, A., & YensyB, N. astuty. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Educatio Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(2), 220–228. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.2.220-228>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/>

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1).
- Muqtafa, M. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Media Sibeda Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Lc5e Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Self-Authenticity Dan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1), 102–119. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3268>
- Muslimin, Z. I. (2021). Berpikir Positif dan Resiliensi Pada mahasiswa Yang Sedang Menyelesaikan Skripsi. *Jurnal Psikologi Integratif*, 9(1).
- Nurdiantami, Y., Febriyanti, H. P., Chandra, C. N., Raniyah, R. Z., & Faqih, A. A. A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tidak Teraturanya Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(2).
- Nuryono, W. (2025). *Validitas Modul Pelatihan Self- Efficacy Sebagai Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba* 22(12), 150–162.
- Olivia Salatun, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan E-LKPD Interactive Live Worksheet Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.4096>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Paramita, A. A. G. K., Dewi, D. A. K. L., & Rajendra, I. M. (2023). Ajaran *Catur Paramita* Terhadap Pola Pendidikan Karakter Dalam Lontar Siwa Sana. *Wicaksana, Jurnal Lingkungan & Pembangunan*, 7(1).
- Prasasti, K. A. D., Widiana, I. W., & Japa, I. G. N. (2024). Media Wordwalls Berbasis Soal HOTS terhadap Literasi Digital. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.50927>
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 5(1).
- Purniasih, K. S., Agustiana, I. G. A. T., & Paramitha, M. V. A. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Purwandari, E., Handayani, N., Leo Agusta, O., Maburria, A., & Haryanti, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 2407–4454.

- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), 32–50. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93>
- Putra, I. W. R. A., Widiani, I. W., & Jayanta, I. N. L. (2025). Si Ceria AR: An *Augmented Reality*-Based Learning Media to Enhance Scientific Concept Understanding and Student Engagement. *Journal of Education Technology*, 9(1), 181–189. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.94>
- Putri, E., Gusteti, M., & Azmi, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PBL Terintegrasi Karakter Percaya Diri untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika SMA Elva Kurnia Putri, Meria Ultra Gusteti, Khairul Azmi Program Studi Matematika, Universitas Adzkie (Pengembangan Me. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(November), 170–177.
- Putri, M. A. K., Nuroso, H., Purnamasari, L., & Kusniati, S. (2023). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik Kelas IVA SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 177–184. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.2281>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>
- Ramadhani, A., & Ulfia, F. (2022). Berpikir Positif dan Kepercayaan Diri terhadap Kualitas Hidup. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5447–5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2762>
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47–53. <https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1142>
- Rasyidin, M. U., & Flurentin, E. (2024). Penerapan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Peserta Didik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 2024. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i6.2024.2>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (*Augmented Reality*) pada Materi Sistem Pencernaan.

- BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(2), 238–248.
<https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Ritonga, S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Maya Sari, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 2407–4454.
- Roro, R., Fabiani, M., & Krisnani, H. (2020). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Seorang Anak Usia Dini. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
- Rustini, N. L. (2020). Implementasi Tri Kaya Parisudha dan *Catur Paramita* Dalam Pembentukan Karakter Di SD N 1 Baturinggih Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem. *Widya Wertta*, 3(2).
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (2023rd ed.). Eureka Media Aksara.
- Samiadai, T., & Sumerta, I. W. (2022). Implementasi Ajaran Catur Paramitha Dalam Kehidupan Sehari-Hari Umat Hindu. *Jurnal Pendidikan Agama*, 2(1).
- Santini Putri, N. P. Y., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Big Book Learning Media Based on Problem Based Learning on the Theme of Togetherness. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 213–220. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.61897>
- 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>
- Satria, I. K., Pradnyan, N. P. D., & Yuliana, K. (2023). PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian Implementasi Ajaran *Catur Paramita* Di Panti Asuhan Dana Punia. *Pramana Jurnal Hasil Penelitian*, 3(1).
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifah, N. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky Dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2). <http://journal.unirow.ac.id/index.php/jrpm/article/view/220/211>
- Setyowati, L. A., Russanti, I., Mein Kharnolis, E., Wahyuningsih, U., Pendidikan, P. S., & Busana, T. (2023). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Macam-Macam Kampuh Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri. *Journal on Education*, 05(04), 14964–14964.
- Sitanggang, R., Dachi, T. U., & Manurung, I. G. G. (2022). *Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias Berbasis Web Menggunakan PHP dan MYSQL*. 4(1).

- Sriwilujeng, S., & Navion, F. P. (2024). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI Muhammadiyah 1 Pare. *Counselle| Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.32923/couns.v4i1.4516>
- Suartini, D. M. (2021). Catur Paramitha: Landasan Remaja dalam Beragama dan Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 12(2). <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/bawiyah>
- Subarna, dadang. (2024). *Kiat-Kiat Menjadi Kaya raya*. PT> Adab Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=S500EQAAQBAJ&pg=PA21&dq=positif+mindset&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwig0NLi-LqMAXVLSmwGHtL4NOcQ6AF6BAgIEAM#v=onepage&q=positif%20mindset&f=false
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1).
- Sukadana, I. K. A., Agustiana, I. G. A. T., & Antara, P. A. (2025). Fun Thinker Digital Media Material on the Growth and Development of Living Things to Improve Science Learning Outcomes in Schools. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1(1), 1–9.
- Sukandi, P., Hayati, N. R., & Rahmayanti, R. (2022). Mengembangkan Pola Pikir Positif untuk Memulai Wirausaha bagi Klien Binaan BNN Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Abdimas Multidisiplin*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.35912/jamu.v1i1.1435>
- Sundari, S., & Margaretha, L. (2023). Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk Membangun Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Suniah, & Mulyanti, D. (2025). Peran Guru dalam Menanamkan Growth Mindset untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Global Futuristik*, 3(1), 16–24. <https://doi.org/10.59996/globalistik.v3i1.697>
- Swastini, N. M., Widiana, I. W., & Astawan, I. G. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Quizizz terhadap Minat Belajar dan kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/1823/760>
- Talango, S. R., & Gorontalo, S. I. A. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, 01(01). <https://kbbi.web.id/kembang>,

- Tazkia, H. A., & Damayanti, A. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.557>
- Utami, N., & Nugroho, A. (2023). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital pada Paragraf Deskriptif Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 211–227.
- Ulfah, M., Darmansyah, & Rehani. (2025). Instrumen pengujian produk pembelajaran (pengujian validitas, praktikalitas, efektivitas). *AT-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 43–51.
- Vari, Y. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran Ipa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 70. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984>
- Wardani, N. K. T., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Catur Paramitha Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Pedagogik Dan Pembelajaran*, 3(1).
- Widiana, I. W. (2022). Model Pembelajaran Value Clarification Technique dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 179–188. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48841>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wisudayanti, K. A. (2020). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Pengembangan Kecerdasan Emosional Siswa di Sekolah Dasar Melalui Penanaman Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 135–146. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Wulandari, N. N. A., Widiartini, N. K., & Dewi, S. P. (2022). Desain dan Verifikasi Asesmen Berbasis *Catur Paramita* dan *Employability Skill*. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Yani, K. C., Widiana, I. W., & Bayu, G. W. (2025). Artificial Intelligence Learning Media in Metacognitive Learning to Improve Students' Listening and Speaking Skills. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1(1), 36–42.
- Yustika, N. W. S. (2022). Implementasi Ajaran Catur Paramitha dalam Pembelajaran Agama Hindu. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 6(2), 213–223. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented*

Reality Dalam Media Sosial. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(5).
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

