

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, D. A. P. Y., Payadnya, I. P. A. A., & Noviyanti, P. L. (2021). Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rasio. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK)*, 5, 20–30.
- Agustina, S. R., Aiman, S. U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(1), 31–37.
- Akbar, A., Sumayana, Y., & Karnadi. (2024). Penggunaan Media Smart Card (Kartu Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 3(2), 215–223.
- Ali, A., & Shahnam, M. H. A. (2022). Augmented Reality Application in Malaysia Multimedia Super Corridor (Government Electronic, Smart School and Smart Card). *Research and Innovation in Technical and Vocational Education and Training*, 2(2), 234–249.
<https://penerbit.uthm.edu.my/periodicals/index.php/ritvet/article/view/5769%0Ahttps://penerbit.uthm.edu.my/periodicals/index.php/ritvet/article/download/5769/2703>
- Amelia, D., Suliyanto, Lu'lu'a, N., & Arafah, N. Q. B. (2024). Variabel yang Memengaruhi Kemampuan Literasi Membaca Siswa Indonesia: Analisis Berdasarkan Pendekatan MARS Variables Affecting Reading Literacy Ability of Indonesian Students: An Analysis Using the MARS Approach. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 205–217.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.4966>
- Anatasya, E., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Peran Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Revolusi Industri 4.0. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 1–12.
- Anggita, N., Salsabiila, & Novitasari, R. (2024). *Studi Literatur : Pengaruh Media Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8, 5654–5658.
- Astaman. (2020). Hakikat Belajar Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 6(1), 35–39. <https://doi.org/10.37567/jie.v6i1.104>
- Ayu, K., Suartama, I. K., & Tegeh, I. M. (2024). E-Book Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1–10.
- Azizah, H. N. (2024). The utilization of technology in environmental education. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(2), 391–404.

- Azman, A. N., & Johari, M. (2022). Investigating the Effectiveness of Videos Designed Using Cognitive Load Theory on Biology Students' Academic Achievement. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 461–468. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.37324>
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Chairunnisa, Sarifah, I., & Sutrisno. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 281–297. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.885>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pillar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fadhilah, N., Dewi, I. K., Maulidina, A. A., Nulhakim, L., Taufik, A. N., & Fajariyanti, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Elektronik Book Berbantuan Adobe XD Pada Materi Getaran dan Gelombang. *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 1(1), 1–9.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febriyanti, V., Sunarsih, D., & Muamar. (2024). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2777–2787. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gabriela, N. D. P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 104–113.
- Gultom, G. C., Hafiza, M., Rehana, Kaban, R. E. br, Ambarita, S. Y., Br, S. S. E., & Siregar, B. H. (2025). Meningkatkan Literasi Matematis Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas 11 SMA YPK. *Rnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 1–7.
- Hae, Y., Patricia, Y. R., & Widiastuti. (2021). E Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Haliza, N., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal PGSD*, 9(2), 1–11.
- Hariyanto. (2021). Membangun Kesadaran Menghargai Keberbedaan Dengan Mengenalkan Pendidikan Multiktural Sejak Usia Anak Dini. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 74–87. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i2.1379>

- Ichsan, Subroto, D. E., Dewi, R. A. P. K., Ulimaz, A., & Arief, I. (2023). The Effect of Student Worksheet With Creative Problem Solving Based On Students Problem Solving Ability. *Journal on Education*, 05(04), 11583–11591.
- Iskandar, M. F., & Mayarni. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097–8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>
- Ismail, H., Agustina, U. W., & Nur, L. C. N. (2019). Developing Learning Media Using Augmented Reality Technology for English Learners. *Seminar Nasional Multidisiplin*, 33–38. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/666>
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13779–13785.
- Jamilah, S., Rifani, S. A. C. R., & Hartono, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 38–49. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.21860>
- Jenita, Harefa, A. T., Pebriana, E., Hanafiah, Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Communnity Development Journal*, 4(6), 13121–13129.
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhurahman, O. (2025). Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84.
- Kalyani, L. K. (2024). The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(4), 05–10. <https://doi.org/10.59828/ijrmst.v3i4.199>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Khasanah, L. N., & Wulandari, M. D. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(2).
- Kiswahni, A. (2022). Peran Masyarakat Majemuk dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(6), 235–243. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i6.1670>

- Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573.
- Laba, N. K. D. A., Antara, P. A., & Susiani, K. (2026). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Augmented Reality Berbasis Vct Pada Siswa Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 21-33.
- Maharani, I. A. B. A., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (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.
- Marjaya, N. K. T. A., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Media Slide “BUSAN 3D” Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 340–349. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i2.77314>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 25–38.
- Mentari, W. N., Mailiarni, Ernalinda, & Jamhur. (2025). Literatur Riview Pembelajaran Berdiferensi Pada Mata Pelajaran Matematika Tingkat Sekolah Menengah Atas Provinsi Sumatera Barat, Riau dan Jambi. *Jurnal Camerald*, 1, 27–38.
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2507–2522.
- Natalia, L., & Saingo, Y. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>
- Nisa, S. Z. K., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(01), 85–99.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03, 1–6.
- Noviana, I., Faairuzabadi, M., & Putri, P. H. (2024). Shape And Object

- Recognition Application Using Augmented Reality Based Flashcard Media. *JTH: Journal of Technology and Health*, 2(1), 55–68. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Nurjannah, L. ., Novianti, & Azura, N. (2025). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor*, 3, 1–8.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Pusparani, I. G. A. A. A., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berorientasi Literasi Sains Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5571–5584. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1146>
- Putri, M. D., Witarsa, R., & Daulay, M. I. (2023). Peningkatan Keterampilan Psikomotorik melalui PBL di SD. *Journal of Education Research*, 4(1), 325–332. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.163>
- Putri, P. B. R., Irwan, F., Lubis, J. R., & Harahap, H. (2024). Smart System Augmented Reality For Cultural And Tourism Mapping In North Padang Lawas. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, 9(2), 974–987.
- Qomah, F. I., Qosim, M. N., & Ghofur, A. (2024). Pemanfaatan Media Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 428–445.
- Rahayu, N. G. D. P., & Laike, R. A. (2025). The use of power point based learning media in Increasing interest and learning outcomes in catholic Religious education for class v of the primary school of Yppk kristus raja 1 sorong. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik, Katekese Dan Pastoral*, 2(1), 42–55.
- Rahmawati, P. N., Riyanto, Y., & Nasution. (2023). Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (Aa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 687–700. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.338>
- Rahmi, A., Prastowo, A. N. B., Biwono, D. C. C., & Puspitasari, R. H. (2021). Kepedulian Mahasiswa Terhadap Pelestarian Budaya Indonesia di Masa Pandemi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(11), 398–404. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i11.303>
- Ramdani, F., Ulwan, M. N., Arief, L. A., Al-Farisi, M. F., Rochiman, R., H, R. M. N. N., Kagoya, A., & Furnamasari, Y. F. (2024). Pentingnya Pendidikan

- Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>
- Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PIPS Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(1), 2614–5480.
- Rohmah, I. R., Sunanto, Nafiah, & Rulyansah, A. (2024). Pengaruh Media Magnetic Board Math terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN I Dukuhagung Tikung Lamongan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5, 1–13.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 116–125.
- Sari, J. P., Abdurrahmansyah, Abadi, S., & Mardeli. (2025). Potensi Augmented Realaity Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1).
- Saspanya, I. K. D., Suarjana, I. M., & Susiani, K. Flashcard QR Code Learning Media Oriented to Local Wisdom to Improve Student Understanding of Cultural Diversity Material in Class IV Elementary School.
- Sayuti, A. E. P., & Hendriyani, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Seluma. *Jurnal Vokasi Informatika*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.70>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setyawan, D. B., Triyuniati, M. S., & Mudayat. (2024). Penerapan Metode Kerja Kelompok Serta Pengerahnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Panrita*, 5, 119–126.
- Silviana, E., Malawi, I., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 409–424.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir

- Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213. www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-
- Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., & Prayogi, A. (2025). Telaah Ragam Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan Telaah Ragam Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14874510>
- 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. (2015). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. W. (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>
- Sulaksana, Y. T., Arnyana, I. B. P., & Marhaeni, A. A. I. N. (2020). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Ipa Dan Kemandirian Belajar Pada Siswa Kelas V SD. *PENDASAI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 69–78.
- Supartini, M. Y., Sudewiputri, M. P., & Susiani, K. (2025). Ritatoon Learning Media Assisted by QR Code to Increase Student Learning Interest in Grade V Elementary School Science Content. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 567-577.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). PEDAGOGIK. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Susiani, O. K., Bagus, I., Arnyana, P., & Suastra, W. (2022). Pengelolaan fasilitas dan prasarana di sekolah: studi perbandingan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 173-184.
- Susiani, K., Suastika, N., & Lasmawan, I. W. (2021). The effectiveness of study group guidance to improve learning motivation of elementary school students. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(3), 394-399.
- Sutama, I. N., Arnyana, I. I. B. P., & Swasta, I. B. J. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kinerja Ilmiah Pada Pelajaran Biologi Kelas Xi Ipa Sma Negeri 2 Amlapura. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*,

4, 1–14.

- Suyuti, Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 1–11.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Syahfira, R., Permana, N. D., Susilawati, & Azhar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Siswa Pada Materi Cahaya Dan Optik. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 5(1), 16–23. <https://doi.org/10.31002/ijel.v5i1.4560>
- Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat Dan Media Berbasis Digital. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 290–310.
- Syamsuddin, A., Idawati, Muzaini, M., & Sirajuddin. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Penerapan Model Problem Based Learning dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Mas. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2258–2276.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 28–33.
- Wibawa, I. M. C. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Asesmen Kinerja Terhadap Penguasaan Konsep IPA, Sikap Ilmiah, dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV SDN di Kota Singaraja* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wibawa, I. M. C. (2023). Improving Student Science Learning Outcomes Through Cooperative Learning: Early Childhood Students Through Small Groups. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(1), 118–125. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i1.2886>
- Wibawa, I. M. C., & Dewi, N. P. S. R. (2022). The Effectiveness of Reading and Writing Learning Videos on Student Learning Outcomes in Online Learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 18–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1.44413>

- Wibawa, I. M. C., Margunayasa I. G., & Widiastini, N. W. E. (2024). Needs Analysis: Development of Contextual Approach Learning Tools Based on Local Balinese Wisdom. *Journal of Education Technology*, 7(4), 734–741. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.69933>
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J.B. (2024). Increasing science learning motivation in elementary schools: Innovation with interactive learning videos based on problem-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.15294/jrn6jrh97>
- Wibawa, I. M. C., & Sukmayasa, I. M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 62–71. <https://doi.org/10.47766/idarrah.v4i2.1039>
- Wibowo, S. R., Sugiarto, Y. A., & Arif, A. (2025). Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6, 24–31.
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), 186–201. <http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/689>
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>
- Wulandari, M. R., & Aryanti. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring (Whatsapp) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di UPTD SMPN 17 Marusu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 100–106.
- Yunita, S., Damaiyani, Fauziah, E., Salsabilah, T., Nura, A., Denisa, R., & Susanto, R. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila sebagai Strategi Pencegahan Pergaulan Bebas Remaja dalam Membangun Generasi Berwawasan Kebangsaan. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1447–1460.
- Yusa, I. W., Suwasono, P., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(3), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.1>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1052–1063. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>

Zahwa, N., Shafa, S., Ulya, V. H., Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 26–35. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.7936>

