DAFTAR PUSTAKA

Agung, Anak Anak Gede, Desak Putu Parmiti, And Luh Putu Putrini Mahadewi. (2022). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Agung, A.A.G. 2018. Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian Dan Pengembangan (*Research &Amp; Development)* Dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 60–69. Https://Doi.Org/10.61132/Bima.V2i3.1014

Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). Https://Bajangjournal.Com/Index.Php/JPDSH

Ayuwardani, M. (2023a). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, *1*(2).

Ayuwardani, M. (2023b). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, *1*(2).

Ayuwardani, M. (2023c). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, *1*(2).

Bayu, G. W., & Pratiwi, N. K. D. (2024*). Augmented Reality-Based Comic Media: A Metacognitive Approach To Enhance Cultural Literacy And Reading Engagement In Elementary Education*. *International Journal Of Elementary Education*, *8*(3), 536–546. Https://Doi.Org/10.23887/Ijee.V8i3.89796

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

Blaha, L. M., Abrams, M., Bibyk, S. A., Bonial, C., Hartzler, B. M., Hsu, C. D., Khemlani, S., King, J., St. Amant, R., Trafton, J. G., & Wong, R. (2022). *Understanding Is A Process*. *Frontiers In Systems Neuroscience*, *16*. Https://Doi.Org/10.3389/Fnsys.2022.800280

Chen, X., Tian, L., & Huebner, E. S. (2020). *Bidirectional Relations Between Subjective Well-Being In School And Prosocial Behavior Among Elementary School-Aged Children: A Longitudinal Study. Child And Youth Care Forum*, *49*(1), 77–95. Https://Doi.Org/10.1007/S10566-019-09518-4

Coelho, V., Peixoto, C., Azevedo, H., Machado, F., Soares, M., & Espain, A. (2023). *Effects Of A Portuguese Social–Emotional Learning Program On The Competencies Of Elementary School Students. Frontiers In Psychology, 14*. Https://Doi.Org/10.3389/Fpsyg.2023.1195746

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal Of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).

Devi Indah Restiani. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Tentang Materi Peluang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, *3*(2), 1–8. Https://Doi.Org/10.59024/Jipa.V3i2.1112

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Cv. Kaaffah Learning Center : Sulawesi Selatan.

Eka, G., Darmawan, B., & Suranata, K. (2025). Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Biomotorik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, *13*. Https://Doi.Org/10.29210/1141800

Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(4), 686–690. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i4.317

Fitriyah, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Menengah Pertama Negeri

04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Gela Sukumu Saka, B., & Pakiding, A. (2022). Identifikasi Pemahaman Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Besaran Dan Satuan Di Sma 4 Toraja Utara. In *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 6, Issue 2).

Hannon, M. (2021). *Recent Work In The Epistemology Of Understanding. American Philosophical Quarterly. 58(3), 269-290.* Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.2307/48616060.

Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(1), 325. Https://Doi.Org/10.37905/Aksara.8.1.325-332.2022

Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). *Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vpada Materi Gaya Dan Pemanfatannya. Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An. Universitas Pendidikan Indonesia. Metodik Didaktik, 13(1), 15-25.*

Kintan Limiansih, Niluh Sulistyani, & Margaretha Madha Melissa. (2024). Persepsi Guru Smp Terhadap Literasi Sains Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Sains Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *14*(3), 786–796. Https://Doi.Org/10.37630/Jpm.V14i3.1858

Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). Media Pembelajaran. *Penerbt Bintang Surabaya*.

Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode *Flash Card* Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 326–338. Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i1.4419

Min, H. J., Park, S. H., Lee, S. H., Lee, B. H., Kang, M., Kwon, M. J., Chang, M. J., Negi, L. T., Samphel, T., & Won, S. (2024). *Building Resilience And Social–Emotional Competencies In Elementary School Students Through A Short-Term Intervention Program Based On The SEE Learning Curriculum*. *Behavioral Sciences*, *14*(6). Https://Doi.Org/10.3390/Bs14060458

Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi *Home Furnishing* Berbasis Android. *Malcom: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science*, *4*(1), 71–77. Https://Doi.Org/10.57152/Malcom.V4i1.1019

Mohamad, S. K. (2022). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Simulasi Di Kelas VI SDN No.89 Sipatana. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(1), 483. Https://Doi.Org/10.37905/Aksara.8.1.483-490.2022

Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *7*(1), 110–122. Https://Doi.Org/10.23887/Jippg.V7i1.73179

Nuraeni, D., Nurasiah, I., Fkip, P., & Sukabumi, U. M. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(1), 61–75.

Perestheo, A., & Exposto, P. (2022). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan *Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *10*(2), 511–517.

Pratiwi, N. K. D., & Bayu, G. W. (2024). *Augmented Reality-Based Comic Media: A Metacognitive Approach To Enhance Cultural Literacy And Reading Engagement In Elementary Education*. *International Journal Of Elementary Education*, *8*(3), 536–546. Https://Doi.Org/10.23887/Ijee.V8i3.89796

Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 1).

Rangkuti, Anna Armeini. (2017). Statistik Inferensial Untuk Psikologi Dan Pendidikan. Kencana: Jakarta.

Rama Alfigo, Adrias Adrias, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran

IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *3*(2), 264–272. Https://Doi.Org/10.55606/Jubpi.V3i2.3833

Riani, A., Utomo, E., & Nuraini, S. (2021). *Development Of Local Wisdom Augmented Reality (AR) Media In Elementary Schools*. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*, *8*(6), 154–162. Https://Doi.Org/10.18415/Ijmmu.V8i6.2735

Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 06). Juni.

Rugaiyah, Ardila, I., Oktiawati, U. Y., & Saputra, N. (2024). *The Impact Of Augmented Reality In English Learning In Elementary Schools. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(1), 54–62. Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V8i1.66710

Saputra, A., & Ulya, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo. *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang. 9/3. 1783-1792*.

Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, *12*(3), 165–176.

Sastra, P., Yana, K., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *12*(3), 2023.

Sekar Arum, N., Hartini, & Aris Dimyati, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Berbantuan Kuis *Educaplay* Di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*, 3031–5220. Https://Doi.Org/10.62281

Setyawan, N. (2020). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Sugiono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Penerbit Alfabeta, Bandung

Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality*. *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(3), 459–470. Http://Journal.Institutpendidikan.Ac.Id/Index.Php/Mosharafa

Swarmahardika, I. K. P., & Widiana, I. W. (2024). *Interactive Learning Media Based On Augmented Reality To Improve Elementary School Grade V Students' Understanding Of The Water Cycle Concept. MIMBAR PGSD Undiksha*, *12*(2), 351–359. Https://Doi.Org/10.23887/Jjpgsd.V12i2.74930

Syamiluddin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Materi Model Atom. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, Ketut. (2014). Metode Penelitian Pengembangan. Graha Ilmu : Yogyakarta.

Wijaya, C., 1✉, S., Gede Margunayasa, I., & 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*, 4261–4275. Https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative

Wijaya Kusuma, J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (2023). Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era *Society* 5.0) (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Www.Sonpedia.Com

Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media *Augmented Reality* 3D Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *4*(3), 339–349. Https://Doi.Org/10.23887/Jmt.V4i3.74931