

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputri, Lallita Chandiany. 2020. *Tutorial Pembuatan Projek Prototipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) dan Augmented Reality Berbasis IOT Versi 2*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Akbar, S . 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Asmiatun, Siti dan Astrid Novita Putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Arsyad, Azhari. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- BSNP. 2013. *Standar Isi untuk Sekolah Menengah dan Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Bahrulwan. 2010. *Rangka Makhluk Hidup*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) pada pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1 (1)*. Online <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2518>. Diunduh 27 Desember 2020.
- Enterprise, Jubilee. 2016. *Blender Untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Hastri, Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol.4 no.1 pp: 25-36
- Hendriyani, Yeka dan Karmila Suryani. 2019. *Pemograman Android Teori & Aplikasi*. Jawa Timur : Qiara Media
- Hisbullah, dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Sulawesi Selatan : Aksara Timur
- Irna, Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni Dandan Luhur Saraswati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Volume 3. Nomor 1, Juni 2017. Hlm 57
- Indra, Irawan W. 2014. *Penerapan Pembelajaran Mobile Learning*. Online. <https://wawanindraindriawan.wordpress.com/2014/07/23/pembelajaran-berbasis-e-learning/>
- Joenaidy, Abdul Muis. 2019. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industry 4.0*. Yogyakarta: Laksana

- Novaliendry, Dony. 2020. *Pengenalan visualisasi 3D Blender 2.80*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Mudlofir, AliEvi Fatimatur Rusygyiah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni dan Sanjaya. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Pearce, Evelyn C. 2011. *Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis*. Jakarta: PT Gramedia.
- Purnomo, Catur Hadi. 2011. *Panduan Belajar Otodidak Microsoft Office Powerpoint 2010 Mudah, Lengkap Praktis*. Jakarta Selatan : Mediakita
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanusi. 2011. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, Atep. 2014. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS
- Susilana, Rudi Dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trihayu : *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol.3, nomor 1, September 2016, hlm.21-26
- Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari http://kelembagaanristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar