

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barokati, Fajar. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman komputer*. Lamongan; Jurnal Informasi. Volume 4 (5).
- Branch, R. M.(2009). *Instructional design: The ADDIE approach*.
- Hanafi, H., & ISLAMICA, S. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten*.
- Hakim, Iqbal. 2019. *Lambang Pancasila dan Artinya dari Sila ke 1 hingga Sila ke 5*. Bandung: Institut Teknologi Bandung. (Tersedia: <https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>) diunduh pada 3 November 2020
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Miftah. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Tersedia di [333175-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-567ef6c4.pdf](#) 10 Oktober 2021
- Mitriani, Bina. 2020. *Efektifitas Media Video Sebagai Media Bantu Pada Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simeulue Cut. Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh Darussalam*. Banda Aceh.
- Nusivera, Egi. 2016. *Studi Pembelajaran Drama di SMA Kota Bengkulu*. Bengkulu Vol 2 (1)
- Rima, Wati Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Safitri, dkk. 2021. *Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa*. Semarang. Volume 5 (1)
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer atau Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Rustaman, N. 2012. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Inperal Bakti Utama
- Safitri, Dkk. 2021. *Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa*. Semarang. Volume 5 (1)
- Sari, Novita. 2020. *Penerapan Media Hologram 3d Smartphone Dan Media Gambar Untuk Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb-Tk Islam Al Azhar 22 Semarang*.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru

Algensindo.

- Sudiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugandi, Achmad, Dkk. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, Dwi. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Pakematik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta. (online) Tersedia di [pengembangan media menurut richey dan nelson 1996.pdf](#)
- Suhardiyanto, Andi. 2018. *Modul: Garuda didadaku, Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) paket A Setara SD/MI Tingkatan II*. Jakarta. (online) Tersedia di <https://emodul.kemdikbud.go.id/A-Pkn-1/A-Pkn-1.pdf>
- Sry. Anita. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Wahyudi., dkk. 2018. *Pengembangan Video 3D Hologram Materi Pokok Hewan di Sekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu*. SLB Tunas Kasih. Surabaya.
- Yuhdi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GPPress Group)
- Zumiati. Bethan. 2018. *Identifikasi Media Bersumber Lingkungan dan Kualitasnya Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII A Semester I Di SMP Negeri 03 Batu*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang