

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S . 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Aris, I. E., & Hanifah, U. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Singapdu Curug Kota Serang Banten Tahun Ajaran 2020/2021. *Pelita Calistung*, 2(01), 56-72.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran dalam pembelajaran*). Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27
- Burhanudin Ahmad. 2017." Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Putera 2 Pakem". Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elly, R. 2016. Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd
- Firmadani, F. 2020. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara
- Hasrah, H. 2019. *Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Jakarta*: Referensi.
- Isran & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Januari, Dennis Ossy. 2019." Pengembangan *Augmented Reality* Materi Alat Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali". Tesis. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Jazilah Nur. 2016." Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Panduan Wudhu Untu Anak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Kemdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Magdalena, I. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahnun. Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya*
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2).
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1) Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 43–53
- Nusantara, Cendikia. 2020. *Xplore Ilmu Pngetahuan Terpadu SD/MI Rangkuman Terlengkap Teori dan Rumus Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nieveen, N., Mc Kenney, S., & Akker, J.V.D. (2006). Educational Design Research: The Value of Variety. Dalam Akker, J.V.D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N (Eds.), *Educational Design Research* (hlm. 144-184). Enchede: Axis Media-ontwerpens
- Pembelajaran PKN', *Phinisi Integration Review*, 2(2), p. 238. doi:*Praktik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Permendikbud. 2016. *Standar Isi* [https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor021\\_Lampiran.pdf](https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf) . Diakses 19 April 2022

- Putri, Riska Susila. 2019." Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh". Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
- Rizal. 2014. Pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing dengan mind map terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 159–165. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jps>
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Super Modul IPA SD / MI KELAS IV, V, VI. (2020). (n.p.): Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. [/JTP/article/view/477810.26858/pir.v2i2.10002](http://JTP/article/view/477810.26858/pir.v2i2.10002)
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media GroupSmaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media GroupSmaldino, S. E. dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Taqyuddin, Muhammad. 2018."Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Tina, Susilowati. 2016. *Inti Sari Super Pintar RPAL Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap*. Yogyakarta. PT Benteng Pustaka.

- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trisnani, I., Hasyim, A., & Djasmi, S. (2015, January 12). Evaluasi Program Pembelajaran Ipa. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php>
- Widyoko Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusun Instrumen Penilaian*, Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Wisudawati dan Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara