

DAFTAR PUSTAKA

- Atut, Rospita. 2023. Penembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01. *Indonesian Journal of Elementary School* 3(24):263–74.(Online), tersedia: <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17148>
- Dewanto, Alvis Muryo, and Siti Nurhayati. 2015. Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Sikap Etis Dan Prestasi Mahasiswa Akuntansi (Studi Pada Perguruan Tinggi Di Kota Pekalongan). *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 12(3):7. (Online), tersedia: <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/pena/article/viewFile/72/72>
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* (4):104–17. (Online), tersedia: https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fauziyyah, Zahratul. 2019. Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. (Online), tersedia: <http://etheses.uin-malang.ac.id/16642/>
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):1–13. (Online), tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/31524>
- Helsy, Imelda. 2016. Modul Media Pembelajaran. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Id'ha, Aufa. 2020. Pengembangan Vidio Edukasi Kartun Animas Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(4):377–87. (Online) tersedia: <http://10.17977/um038v3i42020p377>.
- Isran, Rasyid. 2017. Manfaat Media Pembeajaran. *Jurnal Axiom* VII:91–96.
- Khaira. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Di Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Padang. *Journal Of Basic Education Studies* 5(2):15–23. (Online), tersedia: <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5897>
- Kurnia. 2014. Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1, No. 1, pp. 516-525.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. 2021. Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*

Singaraja, 2(1), 1-11.

- Mulyadi, Dedy, and Diana Nur Windasari. 2021. Penerapan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dalam Penentuan Santri Dengan Hafalan Terbaik. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Sains* 11(2). (Online), tersedia: <http://teknois.unbin.ac.id/index.php/JBS/article/view/108>
- Muthoharoh, Miftakhul. 2019. Media PowerPoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32
- Nisa, Zahra Zainun. 2017. Konsep Pengelolaan Air Dalam Islam. *Jurnal Penelitian* 14(1):77. (Online), tersedia: <http://10.28918/jupe.v14i1.815>.
- Norouzi, Nima. 2020. Siklus Air 1. 1:113–20. (Online), tersedia: <http://digilib.unila.ac.id/32381/>
- Nuraini, Putri. 2016. Belajar Dan Mengajar. 1–23. (Online), tersedia: <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/11171>
- Nurani, Maulidina Ila Suci. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Kelas Maya Sistem Komunikasi Digital. *Journal Of Education And Information Communication Technology* 3:47–54. (Online), tersedia: <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/748>
- Nurrita, Teni. 2018. Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Prasetyo, Bagus. 2022. Kelayakan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Daur Air Kelas V SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3:763–70. (Online), tersedia: <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3066>
- Rohani. 2020. Media Pembelajaran. Diktat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Setyawan, Bintoro. 2019. Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 07(01):78–90. (Online), tersedia: <https://www.neliti.com/publications/286912/augmented-reality-dalam-pembelajaran-ipa-bagi-siswa-sd>
- Siregar, Eveline, and Reto Widyaningrum. 2015. “Belajar Dan Pembelajaran.” 09(02):193–210. (Online), tersedia: <https://ejournal.unia.ac.id/index.php/reflektika/article/view/988>
- Usmaedi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2):489–99. doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.

Undang - Undang Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003. Pemerintah Daerah. (Online), tersedia: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>

Widyaningrum, Deviyanti, Erwin Putera Permana, and Ita Kurnia. 2024. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon." *Seminar Nasional Sains, Kesehatan Dan Pembedajaran* 554–59. (Online), tersedia: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4566>

Yaumi, Muhammad. 2017. Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. *Universitas Muhammadiyah*.