

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., & Minsih, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Benda Konkret pada Siswa Kelas V Sd. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 30-39.
- Agus, S. (2009). Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 5-6.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1 (1), 1–8.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Dharmalau, A., Nurlaela, L., & Handojo, V. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Lagu Daerah Dengan Animasi Interaktif Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma(Jeis)*, 01, 31–36.
- Gainau. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pt Kanisius.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980) *Teaching and media: A systematic approach* (2nd ed). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall Incorporated.
- Harjanto, Perencanaan Pengajaran, Jakarta: Rineka Citra, 2003.
- Hidayah, N. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-204.
- Hiswara, I., Dharmalau, A., & Geovani, D. Cahya. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Produk.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, “Modul Energi Disekitarku,” P. Tema 5, 2017.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2019). Pengantar Statistik Pendidikan. Depok: Pt Rajagrafindo Persada.
- Kumaat, G. E., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(3), 303-310.

- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pt. Proyek Pengembangan Lptk.
- Menggunakan Software Unity 3d Dan Vuforia Berbasis Android. *Technoscentia*, 15(1), 15–22.
- Nugraha, B. S., & Hidayat, I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif “ Sistem Tata Surya ” Untuk Kelas Vi Sekolah Dasar. *Infos Journal*, 1(3), 1–6.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Sinaga, K., Et Al. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Santrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Siregar. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*. Jakarta : Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar & Mempengaruhinya*, F. F. Y., Cet 4. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sd. *Jurnal Basakata*, 106-117.
- Suciati, Dkk. (2022). *Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika*. Indonesia: Cv. Ruang Tentor.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara, 955-978.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Tonang, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 4 Sungguminasa.