

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ahmad Ali. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, (Online), Vol 1 No.1
- Angkowo. R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grasindo
- Arifitama, Budi. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arsyad, Arshad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Effendy, Ilham. 2016. Pengaruh Pemberian *Pretest* dan *Post-test* Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW. DEV.100.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, (Online), Vol. 1, No. 2
- Elpis. 2017. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VI SDN 010 Jaya Mukti. *Jurnal Primary*, (Online), Vol. 6 No.2
- Jihad,Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Latip, Asep Ediana. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mardianto. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing
- Munadhi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Nasriah & Dedy Huzrizal Syah. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Medan : Unimed Press
- Ningsih, Maulina Fitria. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang. Jakarta: Universitas Islam Negeri. Skripsi
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak

- Purnamasari, Dian. 2016. Pengaruh Penerapan Media *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Darah. *Jurnal Bio-Pedagogi*, (online), Vol. 5 No.2.
- Rambe, Muhammad Fakri. 2019. *Perbedaan Hasil Belajar IPA Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Di Kelas V SD Negeri 101799 Deli Tua Tahun Ajaran 2018/2019*. Medan: Universitas Negeri Medan. Skripsi
- Ramdhan, Khemal Rizky, dkk. 2017. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, (online), Vol. 3 No.3
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: PT Ciputat Press
- Sadiman, Arief. S. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Saputri, Dian Syahfitri Chani. 2017. Penggunaan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *JUTISI*, (Online), Vol 6 No.1
- Sinyanyuri, Sonya & Lubna Assagaf. 2017. *Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metoda Statistik*. Bandung : Tarsito Bandung
- Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yanti, Nirma, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol 2 No.2