

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Lala Jelita dan Cici Annisa. 2020. *Pengembangan Media Monopoli Tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe stay two stray pada tema indahny keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV sdn 104204 sambirejo timur. Education Journal PGSD FIP UNIMED*, Vol. 10, No. 2, pp. 131-140.
- Ani Ismayani. 2020. *Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran* (h. 15). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Pengajaran* (h. 203). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikanto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih. 2016. *Stretaegi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- C Kustandi, B Sucipto. (2011a). *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (h. 9). Bogor: Ghalia Indonesia.
- C Kustandi, B Sucipto. (2011b). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- C Kustandi, B Sucipto. (2011c). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hidayat. 2013. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia* (h. 147). Jakarta: Salemba Medika.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Irfansyah, J. 2017. *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. *Jurnal Information Engineering and Educational Technology*, Vol 1, No. 1. Pp. 9-17.
- Kadir & Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik* (h. 9). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. (2017a). *Strategi Pembelajaran* (h. 86-87). Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Majid, A. (2017b). *Strategi Pembelajaran* (h. 89-90). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2017c). *Strategi Pembelajaran* (h. 92). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubiar, A. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran* (h. 18). Bandung: Rafika Aditama.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Niamwh. 2010. *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*. (<https://niamwh.wordpress.com/2010/04/30/landasan-penggunaan-media-pembelajaran>), (online) diakses pada tanggal 24-01-2020 jam 16:40 WIB.
- Prasetyo, Sigit. 2007. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*: Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rahman, A, Z., Hifayat, T, N., Yanuttama, I. 2017. *Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal STMIK AMIKOM Yogyakarta, Vol. 4, No. 2. pp. 43-48.
- Saputri, F, E., Annisa, M., Kusnandi, D. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan*. Jurnal Widyagogik, Vol. 6, No. 1. pp. 57-72.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran* (h. 61). Jakarta: Prenada Media.
- Simbolon, Naeklan dan Nurul Annisa. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tenatik Di Sekolah Dasar*. *Education Journal PGSD FIP UNIMED*, Vol. 9, No. 4, pp. 400-407.
- Susilana, R., Riyana, C. (2011a). *Media Pembelajaran* (h. 70-72). Bandung: Wacana Prima.
- Susilana, R., Riyana, C. (2011b). *Media Pembelajaran* (h. 51). Bandung: Wacana Prima.
- Sukiman. (20112). *Pengembangan Media Pembelajaran* (h. 28). Yogyakarta: Pedagogia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (h. 4-5). Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (h. 35). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (h. 308). Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran* (h. 189). Jakarta: Bumi Aksara.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY