

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi M., Evi C., & Puspita O. W. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (hlm. 3). Semarang: Unissula Press.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amanudin. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan* (hlm. 13). Unpam Press.
- Ariyani, D. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah" [Skripsi]. UIN Sulthan Thaha Saifudin.
- Aryad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (hlm. 7). Raja Grafindo Persada.
- Astria, A. T. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash di SMA Negeri 8 Model Bulukumba" [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (hlm. 19–26). Laksita Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* (hlm. 202-208). Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, H. & Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (hlm. 65). Grasindo.
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). "Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter". *Al-Bidayah*, 5(2), 285–286.
- Fitra, J. & Maksum, H. (2021) "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 4.
- H, Susanto. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)* (hlm. 15). Universitas Lambung Mangkurat.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar* (hlm. 30). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, M. A. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (hlm. 4). Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi. (2017). "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan". *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130.
- Harto, K. (2012). *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah* (hlm. 127). Rajawali Pers.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran* (hlm. 30–31). Tahta Media Group.

- Haviz, M. (2013). "Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna". *Ta'dib*, 6(1), 31–32.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (hlm. 2). Antasari Press.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (hlm. 6). Ediiide Infografika.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru* (hlm. 229). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Leyn, P., & Surono. (2010). *Ilmu Pengetahuan Alam 6 untuk SD/MI Kelas 6* (hlm. 130–136). Kementerian Pendidikan Nasional.
- Maulana, M. E. & Yamin W. O. (2012). *Modul Tata Surya* (hlm. 18-20). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhamad, A., Chamalah, E., & Wardani, P. O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (hlm. 3). Unissula Press.
- Mulyadi, M. (2011). "Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya". *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15(1), 131.
- Muslim. (2016). "Varian Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi". *Wahana*, 1(10), 78.
- Nadhifah, S. (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Miniatur SITAYA "Sistem Tata Surya" Melalui Metode *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bawakaraeng II Makassar" [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Purnama, S. (2013). "Metode Penelitian dan Pengembangan". *Literasi*, 4(1), 21.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar* (hlm. 44). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Qomariyah, N. (2015). "Penerapan Media Miniatur 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII-A MTs Al-Maarif 02 Singosari Malang" [Skripsi], UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian* (hlm. 6). Antasari Press.
- Rahmawati, M. & Suryadi, E. (2019). "Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 52.
- Ramli, I. (2017). "Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtema Keindahan Alam Negeriku untuk Siswa Kelas Empat (IV) Sekolah Dasar" [Skripsi]. Universitas Sanata Dharma.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (hlm. 15–18). Antasari Press.

- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (hlm. 29). Lembaga Academic dan Research Institute.
- Risti, A. V. (2018). *Penelitian Pendidikan* (hlm. 2). Suryacahya.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (hlm. 170). Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (hlm. 170). Raja Grafindo Persada.
- Sabani F. (2019). "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 92-93.
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan* (hlm. 59-60). Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5.
- Setiawan, A. (2020). *Modul Ilmu Alamiah Dasar* (hlm. 5). Jakarta: STIE International Golden Institute Jakarta.
- Sholichah, L. N. (2017). "Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SDN Karanggayam 02". *Simki-Pedagogia*, 01(01), 1–7.
- Sugihartini, N. & Yudiana, K., (2018) "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 4.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (hlm. 27). Pustaka Insan Madani.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, S., & Sukmawarti. (2022). "Pengembangan Media Replika Istana Sultan Serdang untuk Pemahaman Konsep Geometri di Kelas V SD". *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(1), 81.