**DAFTAR PUSTAKA**

Ah-Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*. Diunduh dari https://digilib.unila.ac. id%2F11549%2F8%2FBAB%2520II.pdf diakses pada tanggal 2 Januari 2019

Bagja,Sulfemi,Wahyu. *Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. Vol 4, No 1 Bulan Maret, Hal 13-14.

# Dr. Sukiman,M.Pd. 2014 Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta. PT Rajagrafido Persada.

# Evilina,Deni. *Membuat Jaring-Jaring Bangun Ruang.*

Fadillah, A. (2016). *Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, Vol.1, No.2, 113-122.

Fadillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA. Yogyakarta : Ar-Ruzz

Fitria, Ayu.2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jurnal Cakrawala Dini. 2014. Vol 5, No 2, Hal 58 – 61.

Fujiyanto, Ahmad. Jayadinata,Asep, Kurnia. Kurnia, Dadang. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup.*Jurnal Pena Ilmiah, Vol 1, No 1, Hal 842 – 844.

Hapsari ,Emiliana,Ety. Sumantri ,M. Syarif, Astra, Made,I. 2019.*Strategi Guru Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu Vol 3, No 3, Hal 851 – 854.

Hikmah,Nurul. 2017.*Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika*

Khasanudin,Muhamad. Cholid,Nur. Putri ,Linda, Indiyarti. 2020. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi.*  Journal Of Elementary Education. Vol 03, N0 05, Hal 262.

Lestari, Endang,Titik. 2020.*Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta. CV Budi Utama.

Mulyawati, Yuli. 2018. *Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learninguntuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas Iv Sd*. Jurnal Pendas Mahakam.Vol 2, No1, Hal 85 – 90.

Mustaqim Ilmawan. 2016*. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Mediapembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol.13, No.2, Hal 5

# Prof.Dr. Sugiyono. MetodePenelitianPendidikan. 2018. CvAlfabeta.

# Prof.Dr.SuharsiniArikunto. Prosedurpenelitian. 2013. PT. RinekaCipta

Purwono,Joni. Yutmini,Sri & Anitah, Sri. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmupengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. 2014. Vol.2, No.2, Hal 128 – 130.

Rahmi , Muntaha ,Mar’atush, Sholichah. Budiman, M. Arif **.** Widyaningrum ,Ari . 2019. . *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku.*International Journal Of Elementary EducationVol 3, No 2, Hal 179 – 181.

Rosyada,Tasya, Amrina. Sari, Yunita. Cahyaningtyas ,Andarini, Permata. 2019.*Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V*. Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” . Vol 6, N 2. Hal 117 – 118.

# Sanaky, Dr. Hujair AH. 2013. Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

Septiani ,Maria, Tina. Hasanah,Muakibatul . 2019. *Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi.*Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya**.** Vol 3, No 1, Hal 30 – 33.

# Suryatin, Budi. P,Sudigdo.Setyawan,Heni,A & N,Dwi,Susanto,R.2006. *Matematika SMP/MTS*. Grasindo.