**DAFTAR PUSTAKA**

Ah-Sanaky, H. (2011). Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan

Dosen. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 468-478.

Andrew. (2022). Perjalanan Revolusi Industri 1.0 hingga 5.0. [ *Online* ]. Diakses dari https:/[/www.gramedia.com/best-seller/perjalanan-revolusi-industri-1-](http://www.gramedia.com/best-seller/perjalanan-revolusi-industri-1-)

0-hingga-5-0/

Arsyad, A. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Cecep Kustandi, M. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Cecep Kustandi, & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Endang, M. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.

Yogyakarta: Alfabeta.

Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani

Sejahtera.

Farida Rahmawati, R. I. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad

21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal*

*Basicedu*, 6271 - 6279.

Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). “*Pengembangan Desain Didaktis Pada*

*Pembelajaran Geometri”* Jurnal Math Education Nusantara Vol. 1 (1),

2018, 15-19.

Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development,*

10(3), e14910312823. Hal : 1-2

Indah Veronica, E. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sd N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 26-36.

Kinanti, S.A. (2022). Cerita di Balik Revolusi Industri 1.0 sampai 5.0. [*Online*].

Diakses dari [https://www.kantorkita.co.id/blog/cerita-dibalik-revolusi-](https://www.kantorkita.co.id/blog/cerita-dibalik-revolusi-industri-1-0-5-0/) [industri-1-0-5-0/](https://www.kantorkita.co.id/blog/cerita-dibalik-revolusi-industri-1-0-5-0/)

Nadya Nur Aini, V. D. (2021). Pengembangan Media Digital Scrapbook Berbasis Android Materi Hubungan Gambar Lambang Negara Dengan Sila-Sila Pancasila Kelas Ii Sd. *Jpgsd*, 3299-3308.

Nasution, M. K. (2017). *Fungsi, Manfaat, Dan Aplikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Telah Ada, Atau Menghasilkan Teknologi Baru.* Medan: Researchgate.

Pratitis Kusumaning Asih1, S. H. (2020 ). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal Of Primary Education* , 87-100.

Sugiarta, Awandi Nopyan. 2007. Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan di Rumah Singgah ( Studi Terfokus di Rumah Singgah Kota Bekasi). Desertasi Tidak di Terbitkan. Bandung: PPS UPI

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmawarti & Hidayat. (2020). “*Implementasi worksheet berbasis budaya pada Matematika SD”.* Makalah disajikan pada Seminar Hasil Penelitian 2020. UMN Al Washliyah. 28 April 2021.

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri, (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami’atul Qamar Tanjung Morawa.Pakmas: Jurnal Pengabdian KepadaMasyarakat, 2(1), Hal : 202-207.

Suryani, N., Musahrain, & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran. *Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret*, 125–131.

Vira Amelia1, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sd Negeri

36 Koto Panjang. *Journal Of Basic Education Studies* , 1489-1500.

Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (Js)*, 124-130.