

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. 2017. "Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SDN 06 Bangkinang Kota ". Vol 1(1). *ISSN No. 2580-1147*.
- Arikunto, S. 2007. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dian, dkk. 2016. "Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini". *JIMP. ISSN No.2502-5716*.
- Falahudin. 2017. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*. 1(04): hal 104-117. *ISSN No.2355-4118*.
- Hamalik, O. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- I Made, T, dkk. 2009. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model Addie". *ISSN No. 1829-5282*.
- Kozma, B, R. 1991. "Learning With Media" *Review of Educational Research Summer*". Vol-61.No.2. pp. 179-211.
- Najib, A. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Lisrik dan Elektronika di SMK". 08(1): hal 9-19.
- Nunu, M. 2012. "Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajarannya". *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): Hal 29-30.
- Purwono, J. 2014. "Penggunaan Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP 1 Pacitan". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 02(2): Hal 127-144. *ISSN No.2354-6441*.
- Sadiman, A. S. Dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suryana, M. Novia dan Indrawati, Delia. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Geprek Kaleng" untuk Menanamkan Konsep". *Vol 06(3)*. 219-228.
- Trees, R, April dan Jackson, H, Michael. 2007. "The Learning Environment in Clicker Classrooms : Student Processes of Learning and Involvement in Large University- Level Courses using Student Response System". *University of Colorado, Boulter, USA. Vol.32, No.1, March 2007, pp, 21-40*.
- Ulfaeni, dkk. 2017. "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. 4: hal 136. *ISSN No.2406-8012. E-ISSN No.2503-3530*.
- Umar. 2013. "Media Pendidikan:Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbiyah*. 10(02): Hal 126-136.
- Yamasari, Y. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas". *Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS 4 Agustus 2010, ISBN NO. 979-545-0270-1*. Surabaya.
- Yuwafi, H. 2016. "Pembuatan Game SOS Menggunakan Algoritma Alpha Beta Pruning". *Vol 4(1)*.
- Zaid, M. 2012. "Educational Technology Media Methode in Teaching and Learning" *American Journal of Applied Sciences, ISSN 1546-9239*.