

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah.(2017). Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amalia, K., Kurniawati, Y., & Zukhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal of Natural ScienceIntegration*. Vol 2 (2). Hal. 191-202.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal penelitian pendidikan*, 20(2), 185-198.
- Arsa, S. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Strategi Belajar yang Menyenangkan. Media Akademi.
- Asnur, M. N. A. (2018, July). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*, (pp. 253-260). Badan Penerbit UNM.
- Asyhar, R. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York: Longman.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Delu, Heronimus. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tombalaka. *Jurnal Online Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol.2, No.1
- Emzir. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.
- Hariati, F., & Rachmadyanti, P. (2019). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Pada Siswa Kelas VB Di SDN Menanggal-Mojokerto. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).
- Hendrik, M. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Inpres Sikumana 3kota Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115-129.
- Hidayati, dkk. (2008). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.

- Hidayati, Mujinem, & Senen. (2008). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Departemen Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Ismilasari, Yaashinta dan Hendratno. 2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. 01 (02), 4.
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2).
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635-642.
- Lie Anita Lie.(2011). Mempraktikan Cooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Miftahul Huda.(2011). Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftahul, H. (2013). Model-model pengajaran dan Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 49.
- Mustika, Erma. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Course Review Horay Media Diorama Pada Siswa Kelas V SDN Barukan 02 Kabupaten Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122.
- Prasetya, Sukma Perdana. (2015). Media Pembelajaran Geografi. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Prastowo,A. (2011) .Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Ramadhani, M. I. (2019). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep ips sd. *Jurnal Pena Karakter*, 2(1), 1-8.
- Ramsden, A. (2008). The use of or codes in education: A getting started guide for academics. University of Bath. Bath-United Kingdom.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).
- Ridwan, F. Z., Santoso, H., Agung, W. P., & Indonesia, P. T. (2010). Mengamankan single identity number (SIN) menggunakan QR code dan sidik jari. *Internet Working Indonesia Journal*, 2(2), 17-20.
- Rikala& Kankaanranta. (2014). Blending Classroom Teaching and Learning With QR Codes. Proceeding 10th International Conference Mobile Learning 2014. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED557237.pdf>

- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2014). *Blending Classroom Teaching and Learning with QR Codes*. International Association for the Development of the Information Society.
- Sapriya, S. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Setiawan, Deny. (2015). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Medan: Larispa.
- Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif, Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudijono Anas. 2011. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparni, S. (2020). Peran Guru dalam Penggunaan Aplikasi QR Code dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Kecamatan Wangon. In *PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL KOLOKIUUM 2020*.
- Susanto, A. (2012). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taneo, S. P. (2010). Kajian IPS SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tiwari, S. (2016, December). An introduction to QR code technology. In *2016 international conference on information technology (ICIT)* (pp. 39-44). IEEE.
- Ulfah, N., Riani, S., Nasution, H., & Siregar, S. (2022). MEDIA DIORAMA. RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN DI SD/MI UNTUK PEMBELAJARAN PPKn, 103.
- Wibawa, I. B., Suadnyana, I. N., & Asri, I. G. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 136-143.
- Widiasworo, E. (2017). Strategi & Mengajar “Mengajar Siswa di Luar Kelas” (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Wowo Sunaryo K.(2012). Taksonomi Kognitif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.