

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81–97.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari*, 15(2), 156–178.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah Negara Republik Indonesia.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Handani, S. W., Saputra, D. I. S., & Sari, F. N. (2017). Desain Piramida 3D Holographic Reflection Sebagai Bentuk Visualisasi Bangunan. *Information Technology, Information System and Electrical Engineering*, 105–108.
- Hanief, Y. N., & Zawawi, M. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bolavoli. *At Tahdzib*, 1(1), 84–97.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi*, 4(1), 1–7.
- Hasyim, U. A. F. (2019). *Penggunaan Media Hologram Pada Pembelajaran IPS Kels IV Di MI Ma'arif Patihan Wetan*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Hoon, L. N., & Shahrudin, S. S. (2019). Learning Effectiveness of 3D Hologram Animation on Primary School Learners. *Journal Visual Art and Design*, 11(2), 93–104.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran* (Vol. 53). Jakarta : PT. Diva Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah (SDMI) Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Kementrian Pedidikan dan Kebudayaan. 2019. *Semangat Berolahraga SD/MI KELAS IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. *Semangat Berolahraga SD/MI Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. *Semangat Berolahraga SD/MI Kelas VI*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurnia Sudrajat, A., Ramdan, B., & Juhanda, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMP Pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Utile*, 5(2), 179–187.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Mulyanto, R. (2014). Belajar dan Pembelajaran Penjas. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Norma. (2019). *Pengaruh Media Animasi Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nugroho, A., & Purwanto, A. (2021). Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Video 3D Hologram Di SMPN 25 Bandung (Studi Kasus Pembelajaran Dinosaurus Masa Mesozoikum). *Jurnal Pengabdian Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 16–22.
- Rahman BP, A., Asri Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 6(5), 767–776.
- Safitri, F. E., & Djuniadi, D. (2021). Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 5(1), 87–94. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/577>
- Sari, N. (2020). *Penerapan Media Hologram 3D Smartphone dan Media Gambar Untuk Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di KB-TK Islam Al Azhar 22 Semarang*. Universitas Negeri Semarang
- Sholihah, S., & Agustina, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Anatomi Tubuh Manusia Beerbasis Android. *Senastek*, 2, 453–463.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumbodo, P. (2016). *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Sebelas Maret.
- Tawaqqal, I., Ningrum, I. P., & Yamin, M. (2017). Hologram Holographic Pyramid 3 Dimensi. *SemanTIK*, 3(1), 181–188.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9.
- Wahyudi, S. E. (2018). Pengembangan Media Video 3D Hologram Materi Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu Di SLB Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–7.

