

DAFTAR PUSTAKA

- Adtama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA), 2, 176-182.
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan *augmented reality* untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa., <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115> 29(2), 97.
- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(1), 1-24, <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Anthianto, W. H. dan FW. (2012). *Augmented Reality* Objek 3 Dimensi dengan Perangkat *Artoolkit* dan *Blender*. *Dinamik-Jurnal Teknologi* 17(2) 107-117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/th/article/157>
- Apriliani, L., Ermawati, I. R., & Hidayat, M. N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Teknologi *Augmented Reality* Menggunakan Metode Jan Van Den Akker Pada Materi Alat Optik. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 5(1), 61-65.
- Campbell, *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3* (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 56.
- Devi, D. A. D., Bektiarso, S., & Subiki, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Disertai Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 6 No 1.
- Maritalia D & Riyadi S, *Biologi Reproduksi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 101-102.
- Efrasia Manang, M., Nong Bunga, Y., Pendidikan Biologi, P., Nusa Nipa, U., Kesehatan No, J., Timur Maumere, A., & Guru Biologi Terhadap Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Calon Guru Biologi di Kabupaten Sikka *Jurnal, P.* (n.d.). Persepsi Guru Biologi Terhadap Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Calon Guru Biologi Di Kabupaten Sikka. <https://doi.org/10.31943/mangiferaeduc4i2.53>
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307–314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality (AR)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *1(2)*, 24–35.

- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: *Literature Review*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Komalasari K, “Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi”, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), hlm. 70
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). Teknik Pengambilan Sampel *Purposive* Dan *Snowball Sampling* Info Artikel Abstrak. 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Lutfiyah and A. N. Utomo, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Mengenai Organ Jantung Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android *Development Of Learning Media About Heart Organs Using Android-Based Augmented Reality Technology*’, 2021.
- M. Hosnan, “Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013.” (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 319
- M., & Wilujeng, L. (2018). Pengembangan Lkpd Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>
- Made Wena, “Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kontemporer, Satu Tujuan Konseptual Operasional”, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 145
- Mahanal, “Model-model Pembelajaran”. (Yogyakarta: Gava Media, 2009), hlm. 2
- Nasution, M. R., Rodiyah, S., Hutabarat, H., Sabila, S., Nasution, W. A., & Biologi, P. (n.d.-a). *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi*.
- Novelia, R., Rahimah, D., & Syukur, M. F. (2017). Penerapan *Model Mastery Learning* Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas Viii.3 Smp Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.20-25>
- Pendidikan Hayati, J., & Noor SMAN, S. (n.d.). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*.
- Piska, E. D., Akhriza, T. M., & Primandari, L. A. (2017). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, September, 636-645. <https://www.jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/download/82/67>

- Prameswari, T., & Anik Lestarinigrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain *Loose Parts* Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- R., Achmadi, S., Wibowo, S. A., Industri, F. T., Reality, A., & Danto, W. (2000) Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi Dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android.421276-282.
- S. Guo & Yang, Y, “*Project-Based learning: an affective approach to link teacher professional development and students learning*, (*Journal of Technology Development and Exchange*, 5 (2), Tersedia di [diakses 30-1-2022]. 2012), hlm. 41-56
- Samanthis, “Pembelajaran Abad 21”. (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 24
- Sari, L. Y., & Susanti, D. (2016). *Effectiveness Test Of Learning Media Interactive Oriented Konstruktivism In Neurulasi Topic To Animal Development Subject* Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan. *Ejournal STKIP PGRI*, II(1), 158-164. <https://docplayer.info/47625609-Effectiveness-test-of-learning-media-interactive-oriented-konstruktivism-in-neurulasi-topic-to-animal-development-subject.html>
- Senduk, E. P., Sinsuw, A., & Karouw, S. (2016). *M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1-5. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>
- Shodiqoh, M. (2022). Reaktualisasi *Project Based Learning* Model Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Vol. 01, Issue 03).
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Duser Futsal Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, (1), 22-31. <https://doi.org/10.33365/tft.v1i1.860>
- Sudyatmika, P. A., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, L. G. M., & Antara Kesiman, M. W. (2014). Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality Book* Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 11(2), 87-98. <https://doi.org/10.23887/jptk.v11i2.4083>
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. Alfabeta
- Susanti, D. (n.d.). Pengembangan Buku Ajar untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan 4C (*Critical, Creative, Collaborative, Communicative*) melalui Model PBL pada Pembelajaran Biologi di SMP 5 Seluma.

- Tadris, J., Fakultas, M., Dan, T., & Keguruan, I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kampak Trenggalek Semester Genap.
- U. Tangga Biologi Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas Xi Sma Kemala Bhayangkari, S. Raya, W. Hardianti Hidayah, M. Qurbaniah, A. Sunandar, and P. Studi pendidikan Biologi Jalan Ahmad Yani No, 'Pengembangan Media Pengembangan Media Ular Tangga Biologi Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas Xi Sma Kemala Bhayangkari 1 Sungai Raya'.
- Yuwanita, I., Indira Dewi, H., Wicaksono, D., & Negeri Joglo, S. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa 1.
- Zikratul Hasanah, O. (n.d.). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Proses *Sains* Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia.