

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Afdal, M., Irsyad, M., & Yanto, F. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 1–10.
- Amani, I. D. Z., Anggoro, S., & Fukui, M. (2025). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr EDU Berbasis Problem-Based Learning (PBL) Pada Materi Gravitasi. *SHEs: Conference Series*, 8(2), 361–370. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i2.105860>
- Aminolla, S., Habib, I. M. Al, & Putri, H. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Organ Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains (BIOEDUSAINS)*, 8(5), 747–762. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/me0m6d88> PENGEMBANGAN
- Arends, R. (2018). *Learning to Teach. Tenth Edition*. McGraw-. Hill Education.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman. (2018). *Media Pembelajaran*. Ciputat. Pers.
- Bahri, S. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Chavan, R. B., & Shastri, N. R. (2020). Overview of Multicomponent Solid Forms. *In Alternative Pain Management: Solutions for Avoiding Prescription Drug Overuse*, 65–102. <https://doi.org/DOI: 10.4018/978-1-7998-1680-5.ch004>
- Darmaji, Kurniawan, D. A., Astalini, & Heldalia. (2020). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Pemantulan Pada Cermin Datar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 1013–1019.
- Daryanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dayar, M., Michael, M., & Angriani, Y. (2015). Pembelajaran Matematika Dalam Tradisi Melemang Di Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (SNMPM)*, 337–340.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Dimyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

- Duch, B. J., Groh, S. E., & Allen, D. E. (2017). *The Power of Problem-Based Learning: a Practical "How To" For Teaching Undergraduate*.
- Elvanisi, A., Hidayat, S., & Fadillah, E. N. (2018). Analisis keterampilan proses sains siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(20), 245–252.
- Firstiary, K., & Susarno, L. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII Di SMP Negeri 48 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(12), 1–8.
- Gürses, A., Çetinkaya, S., Do, Ç., & Elif, Ş. (2015). Determination Of Levels Of Use Of Basic Process Skills Of High School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 644–650. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.243>
- Haka, N. B., Asih, N., Oktafiani, R., & Masya, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 63–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/didaktikabiologi.v9i1.241>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan*, 20(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hamalik, O. (2021). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamidah, A. (2022). Keterampilan Proses Sains Mahasiswa Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Praktikum Fisiologi Hewan. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 5(1), 295–303.
- Haryono. (2019). *Model Pembelajaran Berbasis Peningkatan Keterampilan Proses Sains*. Geva Media.
- Hayati, A., & Sumarsih. (2020). Evaluasi Standar Sarana Dan Prasarana Laboratorium IPA Di Sekolah Model SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 14(2), 60–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/mapen.v14i2.12827>
- Kusasih, I. H., Satria, D., & Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(02), 562–568.
- Lathifah, Y. H., & Sulistiyawati. (2021). Modul Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Sumber Belajar. *Neuron (Journal of Biological Education)*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/neuron.2021.11-01>

- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117–123.
- Oktafiani, R., Febriyana, A., Haka, N. B., & Kesumawardani, A. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Kelas Xi Pada Meteri Sel Di SMAN 1 Abung Selatan Lampung. *Biopendix*, 11(2), 144–148.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30598/biopendixvol11issue2page144-148>
- Putri, D. R., Hanim, N., & Taib, E. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMAN 11 Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 8(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22373/pbio.v8i1.9672>
- Rauf, R. A. A., Rasul, M. S., Mansor, A. N., Othman, Z., & Lyndon, N. (2013). Inculcation of Science Process Skills in a Science Classroom. *Asian Social Science*, 9(8), 47–57. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n8p47>
- Rusman. (2019). *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rustaman, N., Dirdjosoemarto, S., Yudianto, S. A., Achmad, Y., Subekti, R., Rochintaniawati, D., & Nurjhani, M. (2017). *Strategi belajar mengajar biologi*. UM Press.
- Safaat, H. N. (2019). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis . Informatika*.
- Salamah, U. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Predict Observe Explain (POE) Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Kelas X Pada Materi Ekosistem Di MA Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Sanjaya, W. (2018). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Santika, A. (2023). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP/MTs PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
- Sari, Y. P. (2016). Membangun Kamus Obstetri Berbasis (Studi Kasus: Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung). *Jurnal Informatika*, 16(1), 65–73.
- Sawitri, I., Suparmi, & Aminah, N. S. (2020). Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Metode Eksperimen Dan Demonstrasi Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi

- Belajar Dan Keterampilan Metakognitif. *Jurnal Inkuri*, 5(2), 79–86.
- Sholikha, A. M., Bachrib, B. S., & Dewi, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Problem Based Learning dalam Materi Virus Biologi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 2663–2668. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3549>
- Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Parama, F. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented Reality pada Materi Kinematika untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203–213.
- Siswono, H. (2017). Analisis Pengaruh Keterampilan Proses Sains Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa. *Momentum: Physics Education Journal*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/mpej.v1i2.1967>
- Sudjana, N., & Rivai, R. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar. Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Wibowo, M. C. (2025). *Kekuatan AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) dalam Bisnis*. Universitas STEKOM.
- Wisudawati, & Sulistyowati, E. (2019). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Yuliati, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains , Berpikir Kritis , dan Percaya Diri Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 48–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p48-58>
- Zaini, T. M., Rosandy, T., & Sari, I. A. (2020). Rancang Bangun Tour Guide Pulau Pahawang Berbasis . *Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 3(1), 17–22.