

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2012. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 12(2): 216-231
- Affandi, Usman Channy. 2015. *Pengembangan Media Animasi Interaktif 3 (Tiga) Dimensi sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII Menggunakan Blender Game Engine*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Anggraeni, Ila. 2018. *Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sel*. FKIP. Universitas Pasundan. Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bire, Arylien Ludji, dkk. 2014. *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Kependidikan*. 44(2): 168-174.
- Dahar, R.W. 1996. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Danial, Muhammad, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sel pada Kelas XI MIPA SMAN 3 Barru*. FAKULTAS ILMU SOSIAL. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. MAKASSAR
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca
- Ferris, Timothy L.J & Aziz, S.M. 2005. A Psychomotor Skills Extension to Bloom's Taxonomy of Education Objectives for Engineering Education. *Exploring Innovation in Education and Research*. 1(1): 1-6. Diakses melalui https://www.academia.edu/12079110/A_Psychomotor_Skills_Extension_To_Bloom_s_Taxonomy_Of_Education_Objectives_For_Engineering_Education (pada tanggal 20-08-2019)
- Hamdu, Ghullam dan Lisa. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12(1): 1-6.
- Hanafy, Muh.Sain. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alauddin. Makasar
- Harjasujana dan Mulyati. 1995. *Membaca dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 60
- Haryoko, Sapto. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Edukasi*. 5(1): 1-10.

- Haq, Arini Nurul. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Multimedia Berbasis Problembased Learning dengan Metode Ceramah Pada Konsep Sel*. FKIP. Universitas Pasundan. Bandung
- Hermawan, Asep. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran menurut Al-Ghazali*. Jurnal Qathruna. 1(1): 1-15.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Mulyani, Dessy. 2013. *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar*. Jurnal Ilmiah Konseling. 2(1): 27-31.
- Nurkanti, M. 2019. Effectiveness of Scientific Education Project-Based Student Worksheet. *Journal of Entrepreneurship Education*. 22(1) : 1-10.
- Pane, Aprida. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. 3(2): 1-20.
- Parker, Caroline. E, et al. 2019. Measuring Quality Technology Integration in Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology*. 1(1): 1-12. doi.org/10.1007/s10956-019-09787-7
- Saputro, Rujianto Eko dan Saputra, Dhanar Intan Surya. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. STMIK. AMIKOM. Purwokerto
- Sari, Ariesta Kartika. 2014. *Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak(Visual, Auditorial, Kinestetik)Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014*. Jurnal Ilmiah Edutic. 1(1): 1-12.
- Solihatini dan Raharjo. 2007. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pustaka Jaya, hal. 40
- Squire, Kurt. D, & Jan, Mingfong. 2007. Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills with a Place-based Augmented Reality Game on Handheld Computers. *Journal of Science Education and Technology*. 16(1) : 5-29. DOI: 10.1007/s10956-006-9037-z
- Sudirman N., dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, hlm.4
- Sugiyono. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta cv
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi. 3(1): 1-12.

Sumantri, Syarif Mohamad. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Sumiharsono, M. Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI

Talton, E. Lynn. 1987. Relationships of Attitude Toward Classroom Environment with Attitude Toward and Achievement In Science Among Tenth Grade Biology Students. *Journal Of Research In Science Teachin.* 24(6): 507-525. doi.org/10.1002/tea.3660240602

Widodo, A. 2006. *Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*. Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA – UPI. 3(2), 18-29.