

DAFTAR PUSTAKA

- Anuraga, G. d. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 327-334.
- Anwar, F. (2020). Hasbi Asyadiq: Berkreasi dengan Teknologi AR.
- Aripin, I. &. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam (SAINSMAT)*, 8.
- Ayunda, D. J. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis TPACK Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *J-KIP : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 584-591.
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi. *Pusdiklat*, 1-12.
- Dr. Ratna, C. S. (2020). Pembelajaran Efektif dengan Teknologi Augmented Reality. *Seminar Nasional*.
- Elisa, U. (2014). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). *Jurnal Infotel*, 83-88.
- Florea, N. M. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal BASICEDU*, 565-572. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goldin, I. (2020). Rethinking Global Resilience. *IMF Finance & Development* .
- Hasbiyati, H. (2020). Analisa Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Peningkatan Hasil Belajar Biologi. *Bio-Lectura Jurnal Pendidikan Biologi*, 07, 111.
- Ivanova, M. &. (2011). "Enhancement of Learning and Teaching in Computer Graphics Through Marker Augmented Reality Technology". *International Journal on New Computer Architectures and Their Applications (IJNCAA)*, 176 & 183.
- Kaif, S. H. (2022). Strategi Pembelajaran (Macam-macam Strategi Pembelajaran yang Dapat diterapkan Guru).
- Kemendikbud. (2013). Kompetensi Dasar untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

- Kemendikbud, 2013.*
- Kishino, P. M. (2017). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Kusumaningtyas, R. S. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 54-62.
- Larosa, S. &. (2022). Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran PAK di Masa Pasca Pandemi Covid-19. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 102-119.
- Lenaini, I. (2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING. *Jurnal Historis*, 34. doi:<https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Lidiawati, K. R. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Indonesia: Rendah atau Tinggi? *Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara*, 1.
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Jurnal Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 257-267.
- Masri, S. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 209-2016.
- Mauludin, R. d. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi & Penelitian Informatika (JEPIN)*, 03.
- Munawir, D. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi Sistem Pernapasan Kelas XI*. Bekasi.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 174.
- Noviati, W. (2020). Kesulitan Pembelajaran Online Mahasiswa Pendidikan Biologi di Tengah Pandemi Covid19. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 7-11. doi:<https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.258>
- Nurnena, S. G. (2022). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah MAN 1 Cirebon. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 189-196.
- PISA. (2018). ASSESMENT AND ANALYTICAL FRAMEWORK. *OECD 2019*.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 97-117.
- Pratama, S. A. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 38-47.
- Purnomo, H. (2019). Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris SMK.

- Rachmawati, D. N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 106-121.
- Ramdani, M. d. (2021). The effectiveness of Using Digital Comic-Based Media in Increasing Social Studies Learning Outcomes. *Jurnal Ristec: Research in Information Systems and Technology*, 21-33.
- Rasyid, R. A. (2021). Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan Indikator Pembelajaran Kurikulum 2013 SDN 210 Bottopenno. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 180-199.
- Rejekiningsih, T. d. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 167-185.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 470-477.
- Saputri, A. C. (2019). Improving Students' Critical Thinking Skills in Cell-Metabolism Learning Using Stimulating Higher Order Thinking Skills Model. *Internasional Journal of Instruction*, 327-342.
- Shi, X. (2017). Application of Multimedia Technology in Vocabulary Learning for Engineering Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 21-31.
- Sudarti, Z. (2021). Efektivitas Strategi Pembelajaran Interaktif. *Diaglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 350-353.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan).
- Sundayana, R. (2015). Statistik Penelitian Pendidikan. *Garut: STKIP Garut Press*.
- Suyanto, J. d. (2020). Analisis Kemampuan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 44-53.
- Tanjung, M. R. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 128-133.
- Unpas, T. P. (2022). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Vega, J. C. (2017). Using Augmented Reality to Teach and Learn Biochemistry. *Journal Biochemistry and Molecular Biology Education*.
- Wardhani, B. (2021). *Sistem Pernafasan Pada Tubuh Manusia SMA*. Yogyakarta: Relasi Inti

Media.

Wijaya, A. (2006). Biologi VIII Untuk Sekolah Menengah Pertama Dan MTS. *Grasindo*, 84.