

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Ahmadi, Abu, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997.
- Anshori, Muslich dan Iswati, Sri, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Astuti, Kadek Ayus, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Cv. Andi Offset, 2017.
- Ayu, Baniasih, dkk., 2015. Pengaruh Model Pembelajaran CORE Berbantuan Media Konkrit Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal PGSD*, 3(1):1.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo Persada, 2010.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 8(1):32.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai pustaka ED. III, cet. Ke-3.
- Destiara, Meyninda. 2020. The Practicality of Teaching Material Biology of Islamic-Science based on Augmented Reality, *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin*, 2(2):121.
- Destiara, Meyninda dan Aldi Hermawan. 2020. Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi, *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas (SIBC) FTK UIN Antasari Banjarmasin dan Administrasi Bisnis Politeknik Banjarmasin*, 13(2):75.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT. Renika Cipta, 2014.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Hamalik, Omar, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Huda, Nurul dan Fitri Purwaningtias. 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis *Augmented Reality*, *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 6(2):116-120.
- Malawi, Ibadullah dan Kadarwi, Ani, *Pembelajaran Tematik (konsep dan aplikasi)*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2017.
- Majid, Abdulah, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Cet.X, Bandung: Rosda, 2013.
- Majid, Abdul, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rosda Karya, 2014.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2011 *Augmented Reality* Sebagai metefora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer, *Jurnal Sistem Komputer*, 1(02):62.
- Munawar, Badri. 2014. Pengembangan *Mobile Learning* berbasis Android menggunakan *E-Clipse* pada Mata Kuliah Teknologi Informasi dalam Pendidikan, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2):203.
- Munir, Abdul, dkk., *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta : Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2005.
- Mustaqim, Ilmawan dan Kurniawan, Nanang. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*, *Jurnal Edukasi Elektro Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY*, 1(1): 37.
- Murdan, *Statistik Pendidikan dan Aplikasinya*, Banjarmasin: Cyprus, 2005
- Mustika, dkk. 2015. Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, *Citec Journal STIMIK Palcomtech Palembang*, 2(4): 278
- Nata, Abudin, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Ningsih, Maulina Fitria, “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang”, Skripsi; FTK UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Norhafizah, “Hasil Belajar Matematika Siswa Asrama dan Non Asrama di Kelas VII MTs Nipi Rakha Amuntai Tahun Pelajaran 2017/2018”, Skripsi: Fakultas Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin, 2018.

- Noor, Irsyad Fauzan, dkk., 2018. Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* pemilihan Sepatu berdasarkan ukuran Kaki Pengguna, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*, 2(4): 1675.
- Prastowo, Adi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- RodhatulJannah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin, Antasari Press, 2009.
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sadjana, Nana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, 2003.
- Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sd/MI*. Jakarta : Litera Prenada Media Group, 2008.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta:Safirua Insania press, 2009.
- Saputro, Rujianto Eko dan Dhanar Intan Surya Saputra. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*, *Jurnal Buana Informatika*, 6(2): 153.
- Setyawan, Bintoro, dkk. 2019. *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPA Bagi siswa SD, *jurnal Teknologi Pendidikan Univ. PGRI Adi Buana Surabaya*, 1(1):83
- Shihab, M. Quraisy, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentara Hati, 2002.
- Sujarweni, V Wiratna, *SPSS Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011..
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2003.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*, Bandung: IKAPI, 2014.
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, Semarang: Aneka Ilmu, 1986.
- Usman, Uzer dan Lilis Setiawati, *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993.
- Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grafindo Persada, 2010.
- Young, Julio Cristian. 2015. Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform, *Ultimatics Universitas Multimedia Nusantara Tangerang*, 7(1): 15.
- Yuliono, Tri, dkk., 2018. Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan konsep Sistem Pencernaan Manusia, *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 9(1): 66.
- Zulkarnain, Roby, dkk., 2018. Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1):60.