

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, Isna, dkk. 2021. Aplikasi media pembelajaran sistem pernapasan manusia dengan pemanfaatan *Augmented Reality* berbasis android. *Jurnal Edu Elektrika*. 1 (2): 36.
- Agus, Kadek Kamiana, dkk., “Pengembangan *Augmented Reality Book* Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android”, Skripsi; Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Bali, 2019.
- Arief, Muh. Tiro. *Dasar-Dasar Statistik*, Cet. II, Makassar: State University of Makassar Press, 2000.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- _____, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Azhar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Burhanudin, Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem”. Skripsi; Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Dina, Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, Jogjakarta: Diva Press. 2011.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Destiara, Meyninda, *Buku Ajar Arthropoda Berbantuan Teknologi Augmented Reality Berbasis Islam-Sains*, Serang: Laksita Indonesia, 2018.
- Destiara, Meyninda. 2020. Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Potensi Lokal pada Materi Pisces Terhadap Hasil Belajar. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2 (2): 75-76.
- Destyan, Wahyusih Madiastuti, “Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Jenis-Jenis Virus Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Kelas X untuk Siswa tingkat SMA”, Skripsi; Prodi Teknik Informatika, Universitas Sebelas Maret, 2018.

- Djunaidi, Ahmad, *Pengembangan materi Pengajaran Bahasa Inggris, Berdasarkan Pendekatan Linguistik Konstrastif*, Jakarta: DepDikBud, 1987.
- Faizah, Ama, “Efektivitas Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantu *Game* Edukasi Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Invertebrata Kelas X Di Ma Nu Nurul Huda Kota Semarang Tahun 2018/2019”, Skripsi; Universitas Semarang, 2018.
- Geovanne Farell *et al.* 2021 Analisis Pembelajaran Daring pada SMK dengan Metode Asyncronus dan Syncronus, 2 (4): 1188
- Gobirding, Banham Zoo Bioblitz Aracnida, melalui <http://www.gobirdingeu-mothing.com>, 2016.
- Hake, R, R., *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology.* 1999.
- Hamalik, Oemar. *Proses Balajar Mengajar*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011.
- Hamid dan Pramunkantoro, 2013, Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Pengendali Eletromagnetik di SMK Negeri 2 Surabaya, *Jurnal Pendidikan*, 2 (2): 247.
- Hamzah, *Perencanaan Pembelajaran*, Surakarta: FKIP UNS, 2004.
- Herfen, Milleped (Kaki Seribu) melalui <https://www.prestasiherfen.com>, 2015.
- Ilmawan, Mustaqim, 2016. Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2): 174.
- Jasin, Maskoeri, *Sistematika Hewan Invertebrata dan Vertebrata*, Surabaya: Sinar Wijaya, 1984.
- Juliana, Desi, “Metode Wilcoxon dalam Menentukan Perbedaan Signifikan Antara Bpjs Penerima Bantuan Iuran dan Bpjs Non-Penerima Bantuan Iuran di Sumatera Utara”, *Tugas Akhir*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sumatera Utara, 2020.
- Lea, Hewan Peripatus, melalui <https://www.pinterest.com>, 2020.
- Mahnun, Nunu. 2012, Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pemikiran Islam*, 1(2): 37.

- M. Quraish Shihab, *Wawasan A-Qur'an (Tafsir Tematik atas Berbagai Persoalan Umat)*, Bandung: Mizan, 2007.
- Nuryadi, *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistika*, Yogyakarta: Si Buku Media, 2017.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Qumilaila, "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Versi Android pada Konsep Sistem Eksresi Manusia", Skripsi; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, 2019.
- Radno, *Pengelola Kelas yang Dinamis*, Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Rahmiati, Putri, Zoologi Invertebrata Praktikum VII Arthropoda, melalui <https://www.putriahmiati.com>, 2015.
- Raisya, Lebah Madu, melalui <https://www.raaissyaa.com>, 2021.
- Ratna, "Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Mts. Aisyiyah Cab. Makassar", Skripsi; Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rifa'I dan Anni, *Psikologi Pendidikan*, Semarang: UPT UNNES Press, 2012.
- Rina Wijayanti & Rachmawati, 2021, Pengaruh Acak Efektivitas Penggunaan Perangkat Matematika *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang, *Jurnal Pendidikan*, 2 (1): 3.
- Risdawati, "Pengaruh Model Pembelajaran *Concept Attainment* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Biologi Materi Sel Di Kelas Xi Sma Negeri 11 Bulukumba", Skripsi; UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Rusyana, Adun, *Zoologi Invertebrata*, cetakan kelima, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Rohwati, 2012, Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1 (2): 3.
- Rosidin, M. 2022, Analisis Kelayakan Isi Buku Ajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Az-Zuhri, *Doctoral dissertation*: 228.

- Robert, Wasp, Perbedaan Antara Kelabang dengan Kaki Seribu, melalui <https://www-re-tawon.com>, 2015.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, I, *Pembelajaran Efektif* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Setiowati, Titik. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di MTs NU Ungaran”, Skripsi; Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Sinambela, 2008, Faktor-faktor Penentu Keefektifan Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction), *Generasi Kampus*, 1 (2): 3.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Subana, *Statistik Pendidikan*, Bandung:CV Pustaka Setia, 2000.
- Sudjana, Nana *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009).
- _____, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- _____, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supardi, *Kinerja Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana, 2009.
- Triton PB dan Hariwijaya, *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Oryza, 2011.
- Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.

Usada, Elisa, 2017, Pemanfaatan *Augmented Reality (Ar)* Sebagai Prototype Media Belajar Pendukung Dalam Praktikum Penyambungan Serat Optik, *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*. 1 (2): 10.

Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Gorup, 2014.

Yuliono Tri, Sarwanto, & Peduk Rintayati, 2018, Keefektifan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia”, dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2): 20.