

## DAFTAR REFERENSI

- Aditama, Putu Wirayudi, I Nyoman Widhi Adnyana, and Kadek Ayu. "Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran." *Senada*, 2019: 176-182.
- Alfarizi, Mohamad. *Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Materi Integrasi Bangsa Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan, 2020.
- Althea, C., S. Lahallo, A. A. K. Agung, and I. G. M. Arya C. Wiranatha. "Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi Augmented Reality Berbasis Android." *Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi*, 2016: 123-134.
- Asrori. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada, 2020.
- Baswedan, Anies. *Permendikbud No 22 Tahun 2016*. Jakarta: Kemdikbud, 2016.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Burhanudin, Ahmad. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putra 2 Pakem*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Cintia, Nichen Irma, Fiolina Kristin, and Indri Anugraheni. "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa." *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2018: 69-77.
- Efendy, Muhadjir. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018*. 2 Mei 2018. [jdih.kemdikbud.go.id](http://jdih.kemdikbud.go.id) (accessed Mei 2, 2022).
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Furqonita, Deswanty. *Biologi Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Bogor: Quadra, 2022.
- Hasyati, and Zulherman. "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan KEaktifan Siswa PADA Pembelajaran Daring." *Basicedu*, 2021: 2550-2562.
- Hidayat, Syarif. *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri, 2019.
- Indrawan, I wayan Andis, Komang Oka Saputra, and Linawati. "Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Interaktif Dalam Pandemi Covid-19."

*Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 2021: 61-70.

Jalius, Nizwardi, and Ambiyar. *Media & Sumber Pelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.

Khoiri, N, and R Fauziyah. "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2020: 63-67.

Kosasih. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.

Kristin, Firosalia, and Dwi Rahayu. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD." *Scholaria*, 2016: 84-92.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.

Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Nabila Agustia, and Azahra Kurnia Fitri. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Teknologi Pendidikan*, 2021: 291-299.

Kusumo, Dewoto, and Rifki Afandi. "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar." *Academia Open*, 2021: 1-11.

Mariyantoni, I. K. Yostab, N. Padma, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. Antara Kesiman. "Augmented Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali." *Janapati*, 2014: 21-28.

Mauludin, Rizqi, Anggi Srimurdianti Sukamto, and Hafiz Muhandi. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi." *Edukasi dan Penelitian Informatika*, 2017: 117-123.

Munawar, Jmarddin La Fua, Abdul Kadir, and Halmuniati. "Efektivitas Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Watopule." *Kulidawa*, 2020: 6-10.

Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2016: 174-183.

Mustaqim, Imawan, and Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Edukasi Elektro*, 2017: 36-48.

Ningsih, Maulina Fitria. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*. Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.

- Nistrina, Khilda. "Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran." *J-Sika*, 2021: 1-6.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Pegawai, Tim Pusdiklat. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016.
- Pendidikan, Pusat Penilaian. *Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018*. Jakarta: Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Prasetyana, Septina Dwi, Sajidan, and Maridi. "Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Yang Diintegrasikan dengan Group Ivestigation Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan." *Inkuiri*, 2015: 135-148.
- Salmi. "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang." *Profit*, 2019: 1-16.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2019.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Shoffa, Shoffan, et al. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana Media, 2021.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumarwan, Sumartini, and Kusmayadi. *Biology Bilingual*. Jakarta: Erlangga, 2016.
- Sutama, and Esti Nur Qorimah. "Studi Literatur Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Basicedu*, 2022: 2055-2060.
- Svinicki, Marilla D. "A Theoretical Foundation For *Discovery Learning*." *Advance In Physiology Education*, 1998: 4-7.
- Tri Erwanto, Fransiskus Xaverius. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Biologi Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas VIII*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2021.
- Wahyudi, Eko. "Penerapan *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran IPA Sebagai

Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-1 Di SMP Negeri 1 Kalianget." *Jurnal Lentera Sains*, 2005: 1-15.

Walter, Dick, Carey Lou, and Carey James O. *The Systematic Design Of Instruction*. United States Of America: Pearson, 2015.

Warsiki, Ni Made. "Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery* Meningkatkan Prestasi Belajar IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2018: 287-294.

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.

Yuniarti. *Pembelajaran Sistem Pernapasan Berbasis Cooperative Learning Dengan Multimedia Di SMP Negeri 3 Tegal*. Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2011.

Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.