

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiatma, A. T., Wahab, Z., Fajar, I., & Widyantara, E. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Gagal Ginjal Kronik Pada Pasien Hemodialisis Di RSUD Tugurejo Semarang. *Jurnal Fakultas Kedokteran Muhammadiyah*, *1*(1), 1-10. <http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/280>
- Agusriyani, Z., Idrus, I., & Yennita, Y. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *5*(1), 31–39. <http://doi.org/10.33369/diklabio.5.1.31-39>
- Agustia, Z., Yennita, & Azizahwati. (2015). the Implementation of Hands on Activities for Improving Students ' Critical Thinking Skill in Physics Learning of Junior High School Level. *Physics Education Study Program*, 1–14.
- Aji, B. P., & Ashadi, K. (2019). Perbandingan Rasio Keringat Pada Remaja Putra Dan Putri Pada Dua Lingkungan Yang Berbeda. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *18*(1), 10–18. <http://doi.org/10.20527/multilateral.v18i1.6562>
- Ali, M., & Setiani, D. D. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur. *Bioedusiana*, *3*(2), 59–63. Retrieved from <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index>
- Amalia, L. (2019). Determinan Pneumonia Pada Anak Balitadi Puskesmas Pataruman Iii Kota Banjar Tahun 2018. *Jurnal Medika Hutama*, *1*(1), 8–16.
- Amri, & Nursida. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Motivasi Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA Pokok Bahasan Sel Sma Negeri 2. *Jurnal Biotek*, *5*(2), 205–217.
- Aprilianti, D. (2013). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Numbered Head Together (NHT) pada Sub Materi Pokok Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Swasta Nur*

- Azizi Tanjung Mowara TP.2012/2013. Universitas Negeri Medan.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi*, 17(2), 107–117. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
- Ashari, D. H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Gerak. Universitas Sebelas Maret.*
- Azis, E., Maulana, A., & Zulkarnaim. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis kartu domino *Jurnal Al-Ahya*, 2(1), 11–23.
- Cahyono, B. (2015). Korelasi Pemecahan Masalah dan Indikator Berpikir Kritis. *Phenomenom: Jurnal Pendidikan MIPA*, 15–25.
- Campbell, N. A., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Orr, R. B. (2021). *Biologi 12th Edition*. Pearson Education.
- Chang, H. Y., Hsu, Y. S., Wu, H. K., & Tsai, C. C. (2018). Students' development of socio-scientific reasoning in a mobile augmented reality learning environment. *International Journal of Science Education*, 40(12), 1410–1431. <http://doi.org/10.1080/09500693.2018.1480075>
- Christian Yong, B. J., & Vidor, M. (2022). Sirosis Hepatis - Reversibel atau Irreversibel? *Cermin Dunia Kedokteran*, 49(1), 43–46. <http://doi.org/10.55175/cdk.v49i1.188>
- Chriswanti, N. I., Sudibyo, E., & Yulianti. (2016). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Materi Getaran Dan Gelombang. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 4(2).
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences. Universitas Nisantara PGRI Kediri* (2nd ed., Vol. 01). Lawrence Erlbaum

Associates.

- Darsin, M. F. S. (2019). Perancangan sistem pendiagnosa dengan Metode Case Based Reasoning (CBR). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(2), 1–7.
- Elisanti, E., Sajidan, S., & Prayitno, B. A. (2018). The Profile of Critical Thinking Skill Students in XI Grade of Senior High School, 218(ICoMSE 2017), 205–209. <http://doi.org/10.2991/icomse-17.2018.36>
- Ennis, R. H. (1985). Critical Thinking and the Curriculum. *National Forum: Phi Kappa Phi Journal*, 65(1), 28–31. <http://doi.org/10.1177/019263658807250830>
- Erwin, N. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, (2000), 32–44.
- Facione, P. A. (2016). *Critical Thinking : What It Is and Why It Counts*.
- Fatikh, M. Misbakhul, & Kuswanti, N. (2021). Development Of Domino Card As A Learning Media In Human Motion, 5(1), 46–51.
- Fisher, A. (2001). *Critical Thinking An Introduction*.
- Fithriyani, F., & Listiana, L. (2020). Penggunaan Media Kartu Permainan Melalui Strategi Think Pair Share Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA. *Jurnal Pedago Biologi*, 8(2), 35–45.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (8th ed)*. McGraw-Hill.
- Hall, J., & Guyton, A. (2006). *Guyton and Hall Textbook of Medical Physiology Twelfth Edition*.
- Handayani, Darmayani, S., & Nendissa, S. J. (2021). *Fisiologi Hewan. Nuevos sistemas de comunicación e información*.
- Hapipah, Istianah, & Kaseger, H. (2022). *Asuhan Keperawatan Pasien dengan Gangguan Sistem Perkemihan Berbasis SDKI, SLKI, dan SIKI*. Media Sains Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media*

Pembelajaran. Tahta Media Group.

- Hasanah, U. (2016). Mengenal Penyakit Batu Ginjal. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 14(28), 76–85. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jkss/article/view/4698/4129>
- Hasruddin. (2009). Peran Multimedia dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 6, 149.
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian, 01(02).
- Hidayatunnajah, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah*, 1. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Himmatussolihah, Ashadi, & Susanti, E. (2020). Critical Thinking Skills of 10th Grade Students and the Effect on Learning Achievement. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 397(Icliqe 2019), 953–956. <http://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.118>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Indrawaty, Y., Ichwan, M., & Putra, W. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality (AR). *Jurna Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung*, 4(1), 57–68.
- Kalangi, S. J. R. (2013). Histofisiologi Kulit. *Jurnal Biomedik (Jbm)*, 5(3), 12–20. <http://doi.org/10.35790/jbm.5.3.2013.4344>
- Kompri. (2017). *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (1(ed))*. Media Akademi.
- Lestari, K. E. (2014). Implementasi Brain-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2. <http://doi.org/10.1136/thx.43.8.627>
- Linda, Z., & Lestari, I. (2019). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*.

Erzatama Karya Abadi.

- Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <http://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Merianti, M. (2017). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.*
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 82–93. <http://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan The Application Of The Problem-Based Learning Model To Improve The Students Critical Thinking, 4(1), 125–143.
- Nugraha, A. J., Suyitno, H., & Susilaningsih, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar melalui Model PBL Abstrak, 6(1), 35–43.
- Nurfaizi, M., Ramdhan, B., Juhanda, A., & Artikel, I. (2022). Efektivitas Media Augmented Reality Berbasis Smartphone Terhadap Kemampuan Komunikasi Visual dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(03), 99–109. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Ontowijoyo, A. S., Nurhayati, S., Wardani, S., & Haryani, S. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Penerapan Problem Based Learning Berpendekatan Flipped Classroom Pada Materi Hidrolisis. *Chemined*, 11(2), 151–157. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Pradana, S. D. S., Parno, P., & Handayanto, S. K. (2017). Pengembangan tes kemampuan berpikir kritis pada materi Optik Geometri untuk mahasiswa Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 21(1), 51–64.

<http://doi.org/10.21831/pep.v21i1.13139>

- Puteri, N. M., Sukmawati, R. A., & Ansori, H. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Penerapan Model Discovery Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)*.
- Putri, A. S. (2020). *Penggunaan Augmented Reality untuk Memfasilitasi Perubahan Representasi Konseptual Siswa Tentang Sistem Pernapasan dan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <http://doi.org/10.21009/jpd.062.10>
- Rahmawaty, A. (2020). Peran Perawatan Kulit (Skincare) Yang Dapat Merawat Atau Merusak Skin Barrier. *Berkala Ilmiah Mahasiswa Farmasi Indonesia (BIMFI)*, 7(1), 005-010. <http://doi.org/10.48177/bimfi.v7i1.32>
- Raslan, Y. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Momentum Dan Impuls*.
- Redecker, C., Leis, M., Leendertse, M., Punie, Y., Gijssbers, G., Kirschner, P., ... Hoogveld, B. (2011). *The Future of Learning: Preparing for Change - Publication*. Publications Office of the European Union. Retrieved from <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=4719>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rofi'ah, I. (2023). *Penggunaan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V-A Pada Materi Organ Gerak Manusia*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Rustaman, N. (2012). *Materi Dan Pembelajaran IPA SD (1st ed)*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.
- Safaat, N. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Materi Sistem Tata Surya Kelas IX) Nazruddin Safaat H Teknik Informatika UIN SUSKA Riau diatas layer dunia nyata secara real-time seolah-ola. *Jurnal Sains*,

- Teknologi Dan Industri*, 12(1), 41–47.
- Satiti, A. D. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 4(1), 66–81. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.29408>
- Shodiqin, A. S. (2022). Sistem Ekskresi Manusia Dan Upaya Menjaga Kesehatan. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1–45.
- Sifatullah, N., & Zulkarnain. (2021). Jerawat (Acne vulgaris): Review Penyakit Infeksi Pada Kulit. *Prosiding Biologi Achieving the Sustainable Development Goals*, (November), 19–23. Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/psb>
- Sijid, S. A., Muthiadin, C., Zulkarnain, Hidayat, A. S., & Amelia, R. R. (2020). Pengaruh Pemberian Tuak Terhadap Gambaran Histopatologi Hati Mencit (Mus musculus) ICR JANTAN. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(2), 193–205. <http://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i2.36623>
- Sodiq, M. Y. F., Sholihah, M., & Anggraini, D. P. (2021). Media Dominasi (Domino Sistem Koordinasi), 12(2), 99–107.
- Sopiah, P. S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Gerak pada Manusia*. Universitas Siliwangi.
- Stevany, R., Faturrahman, Y., & Setiyono, A. (2021). Analisis Faktor Risiko Kejadian Tuberkulosis Di Wilayah Kerja Puskesmas Kelurahan Cipinang Besar Utara Kota Administrasi Jakarta Timur. *Jurnal Kesehatan Komunitas Indonesia*, 17.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta (Vol. 3).
- Sutarno. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Medan Magnet Untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Mahasiswa. *Jurnal Exacta*, IX(1), 60–66.
- Trimahesri, I., & Hardini, A. T. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics Education, 2(2), 111–120.

- Triyanto, S. A., Wahidin, Hartania, N., & Sutrisno. (2022). Blended-problem based learning with integrated social media-based learning media in improving students' critical thinking skills. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(2), 242–254.
- Wahyuni, I. T., Sari, P. M., & Kowiyah. (2021). Identifikasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di SDN Gugus 1 Kecamatan Duren Sawit. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Weng, N. G., Bee, O. Y., Yew, L. H., & Hsia, T. E. (2016). An Augmented Reality System for Biology Science Education in Malaysia. *International Journal of Innovative Computing*, 6(2), 8–13.
- Yuli, T., & Siswono, E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika, 11–26.