

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. 2(1).122-131.
- Ahmatika, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Jurnal Euclid*, 3(1), 394-403.
- Andriani, M.W., & Amelia Ramadani (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. 7 (2). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849>
- Assemblr|*Augmented Reality Platform for Everyone*. (2021). Bandung, Jawa Barat, Indonesia.<https://www.assemblrworld.com/>
- Candra,W. 2010. Pengaruh Media Visual Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Chaeranti, S. N., Bakri, auzi, & Permana, A. H. (2018). Modul Yang Dilengkapi Dengan *Augmented Reality*: Cara Mudah Belajar Fisika Untuk Konsep Dan Fenomena Kuantum Di SMA Kelas XII. Pros. Sem. Nas. Fisika (E-Journal) SNF 2018 vol 4 (Jakarta: Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika FMIPA Universitas Negeri Jakarta) hal 118. <https://doi.org/10.21009/03.snf2018.01.pe.16>
- Chiang, T.-H.-C., Yang, S.-J.-H., & Hwang, G.-J. (2014). An *Augmented Reality*-based Mobile Learning System to Improve Students' Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities. *Educational Technology & Society* (4), 352–365.
- Eko Sri Wahyuni, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran yang digunakan Guru Biologi SMA Negeri di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 35-29.
- Ennis, R. H. (1985). A Logical Basic for Measuring Critical Thinking Skills. *EducationalLeadership*, 43(2): 44-48.

- 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*. Jakarta.
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat aplikasi android AR menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Penerbit Buku AR Online.
- I Putu Ade A.P. dan I Gusti Agung Ngurah T.J. (2018)., Panduan Penelitian Eksperimen Beresta Analisis Statistik Dengan SPSS. Yogyakarta. Deepublish.
- Irwan, I. Y. dkk. 2022. Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 8 Makassar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*. 17(3): 185.
- Iqliya, J.N., & Kustijono, R. (2019). Keefektifan Media *Augmented Reality* Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Seminar Nasional Fisika (SNF) Jurusan Fisika FMIPA UNESA*.19-25.
- Kristiyani, Y., Sesunan, F., & Wahyudi, I. (2020). Pengaruh Aplikasi Sensor Smartphone Pada Pembelajaran Simple Harmonic Motion Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3031>
- Tasneem Khan, Kevin Johnston, Jacques Ophoff, "The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students", *Advances in Human-Computer Interaction*, vol. 2019, Article ID 7208494, 14 pages, 2019. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>
- M. Akçayır, G. Akçayır, H. M. Pektaş, and M. A. Ocak, "AR in science laboratories: the effects of AR on university students' laboratory skills and attitudes toward science laboratories," *Computers in Human Behavior*, vol. 57, pp. 334–342, 2016.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, 6-7.
- Masrura, A., dkk. (2020). CUBID EC : Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Explore IT*, 12(1).29-36. DOI:10.35891/explorit.v12i1.2051.

- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah*. (Malang:UIN-Maliki Press,).
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*. 1(1).36-48.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nawawi, S., & Wijayanti, T. (2018). Pengembangan Asesmen Biologi Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Terintegrasi Nilai Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 4(2). 136-148.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.21265>.
- Novianti, Nindiya. (2019). Pengaruh Media Simulasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Konsep Fluida Statis, *Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, h. 64.
- Nugroho, D., Mahmudi,L., & Vendyansyah N. (2020). Media pembelajaran pengenalan bakteri menggunakan *Augmented reality* untuk kelas X SMA berbasis android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. 4(1).11-18.
- Nurhasanah, Z., Widodo, A., & Riandi, R. (2019). *Augmented Reality To Facilitate Students' Biology Mastering Concepts And Digital Literacy*. JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia), 5(3), 481–488.
<https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.9694>
- Patkar, R.S., Singh,S.P., & Birje,S.V.2013.Marker Based Augmented Reality Using Android OS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*. 3(5).64-69.
- Rokayana, N. W., & Efendi, N. (2017). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA Ditinjau dari Gaya Belajar Visual. *Science Education Journal*, 1(2), 84–91.
<https://doi.org/10.21070/sej.v1i2.836>
- Sam, N., Syahrul, & Jaya, H. (2018). Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Video* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 5(2).112-123.

- Subudi, I. K. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi sebagai Dampak Penerapan Model *Discovery Learning*. *Indonesian Journal Of Instruction*. Volume 4 Nomor 1 2023, pp 18-29.
- Subroto, S. (2005). *Tata Laksana Kurikulum*. Jakarta, Indonesia. Rineka Cipta.
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Peran berpikir kritis dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*. 605-612.
- Sulistiyorini, Ari. 2009. *Biologi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas X*. Jakarta, Indonesia. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia. Alfabeta.
- Vari, Yonatan. Bramastia. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Vol. 10, No. 2, 2021 (hal 131-136)*. doi: 10.20961/inkuiri.v10i2.57256
- Wibawanto, W. (2020). *Laboratorium virtual konsep dan pengembangan simulasi fisika*. Semarang, Indonesia. Penerbit LPPM UNNES.
- Widayati, Sri. 2009. *Biologi SMA/MA Kelas X*. Jakarta, Indonesia. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Zainuddin, K. L. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Studi Islam, I*, 83.
- V. Gopalan, A. N. Zulkifli, and J. A. A. Abubakar, "A study of students' motivation using the AR science textbook," *AIP Conference Proceedings*, vol. 1761, no. 1, pp. 27–35, 2016.