

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Aditin, dan Nunuk (2018). *Media Pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Aminoto dan Haerul (2014). “Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMAN 10 Kota Jambi”. *Jurnal Sainmatika*. 8(1), 13-29. Jambi.
- Anderson, Lorin W., dan Krathwohl, David R. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, Suharsimi (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperator and Virtual Enviroments*. 6: 355-385
- Campbell, *et.al.* (2008). *Biologi (Edisi Kedelapan Jilid 3)*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Evert, Ray F. (1965). *Esau’s Plant Anatomy Third Edition*. New york: Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Fahn,A.(1995).*Anatomi Tumbuhan*.Yogyakarta:Gadajah Mada University Press

- Furht, B. (2011). Hand Book of Augmented Reality. *Department of Computer and Electrical Engineering*, 3: 1-356
- Francom, G., dan Reeve, T. C. (2010). John M. Keller : A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. *Educational Technology*, 55-58.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdu, G., dan Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan*, 81-86
- Herawati, A., dkk (2017). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Dinamika Partikel” . *Penelitian Pendidikan*, 13-14
- Hidayat, Estiti B. (1995). *Anatomi Tumbuhan Berbiji*. Bandung: ITB
- Keller, J. (2006). Development of Two Measures of Learner Motivation. *Learner Motivation*, 1-9.
- Keller, J. M. (2016). *What Is Motivational Design* [Online]. Tersedia : https://www.arcsmodel.caaom/motivational-design-cc2275?utm_medium=linkdanutm_source=%2Farc-model-of-motivation. [05 Januari 2019]
- Loorbach, N., dkk. (2015). Validation of the Instructional Materials Motivation Survey (IMMS) in a self-directed instructional setting aimed at working with technology. *British Journal of Educational Technology*, 204-218.
- Mulyani, Sri. (2006). *Anatomi Tumbuhan*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.

- Munir, MIT (2009). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia
- Mustaqim, Ilmawan (2016). "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13 (2). 174. Yogyakarta.
- Purnamasari, dian dkk. (2016). *Pengaruh Penerapan Media Augmented Reality Berbasis Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Darah*. [Online]. Tersedia: <https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/5416>. Diakses tanggal 21 Desember 2018
- Qumillaila, Susanti, B.H., dan Zulfiani. (2017). *Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia*. *Cakrawala Pendidikan*, 57-69.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemanto, Wasti (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suradinata, Tatang, S. (1998). *Struktur Tumbuhan*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Suprijono, Agus. (2017). *Cooperative Learning Teori Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syukriah, Fivi (2016) "Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan". *Jurnal Ilmiah Fivo*. 8 (1). Depok.
- Suradinata, Tatang, S. (1998). *Struktur Tumbuhan*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tanwil, Muh. dan Liliyasi. (2014). *Berpikir Kompleks dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA*. Makasar : UNM Press.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, Ari. (2006). "Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal". *Buletin Puspendik*. 3(2), 18-29. Bandung.
- Yuliono, Tri Dkk (2009) "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia". *Jurnal Pendidikan Dasar*. 10 (21). 67. Surakarta.