

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). *Augmented Reality* dalam Multimedia Pembelajaran. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & Satria, M. N. D. (2021). Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 1-7.
- Aminullah, R. (2018). Upaya Guru dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa. *Jurnal Al-Wijdan*, 3(1), 2.
- Amri, M. N. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Biologi di SMA Islam Al Ulum Terpadu Medan. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 1(4).
- Amrulloh, R. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(2), 134-136.
- Aprilianti, Harmita., dkk. (2016). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pontianak. *Biology Education*, 3(2), 63.
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada *Augmented Reality* Huruf Hijaiyah. *Jurnal Infotel*, 8(1), 71-77.
- Aripin, I., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat*, 8(2).
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019, October). *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Biologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 662-668).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Batubara, Hamdan Husein. (2022). *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV. Graha Edu, 16-17.
- Bemi, L., Astuti, I., & Wicaksono, L. (2022). Pengaruh Degradasi Moral Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Xb Sma Negeri 7

- Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(11), 2979-2990.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Campbell, N.A, Jane B. Reece. (2010). *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. Jakarta: Penerbit Erlangga/PT Gelora Aksara Pratama.
- Campbell, N.A, Jane B. Reece, R. Taylor Martha. (2008). *Biology: Concepts & Connection, 6th Edition*. California: The Benjamin/Cummings Publishing Company.
- Darodjat, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 4.
- Dhiyatmika, I. D. G. W., Putra, I. K. G. D., & Mandenni, N. M. I. M. (2015). Aplikasi *Augmented Reality* Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, 6(2), 589-596.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fajriana, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group to Group Exchange (GGE) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di SMP Islam Al-Mujaddid Kota Sabang (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry*).
- Fitriani, F. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Terintegrasi Nilai-Nilai Spiritual untuk Kelas XI SMA/MA Semester 1 Berdasarkan Kurikulum 2013 (*Doctoral dissertation, UNIMED*).
- Gantrisia, Kamelia; Dian Ekawati; “Genita Cansrina. Metode Scl Berbasis ELearning dalam Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing.” *Metalingua*, Vol. 16 No. 1, Juni 2018:17–26.
- Hadi, H. S. (2019). Model Manajemen Strategi Dakwah di Era Kontemporer. *Jurnal Al-Hikmah*, 17(1), 74-75.
- Hadi, Syamsul., Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (*Trends in International Mathematics and Science Study*). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 563.

- Hamid, I. (2022). *Cegah Degradasi Moral dengan Bimbingan Kesalehan Sosial*. Haura Utama.
- Haryawati, I. L. A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pembuatan Busana Fantasi dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(3), 167-176.
- "Hasil Pencarian - KBBI Daring". *kbbi.kemdikbud.go.id*. Diakses pada 09/07/2023
- Hasil Wawancara dengan Ibu Kismawati, S.Pd., tanggal 6 Maret 2023 di MA Miftahul Ulum.
- Hukiyana, H. (2021). Pengembangan Modul IPA Berdasarkan Nilai-Nilai Kesilaman Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VII SMP Negeri 22 Bandar Lampung (*Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Indrawan, A., Wayan, I., & Komang, S. (2021). *Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19*. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 61-70.
- Jacko, Julie A. (2003). *Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises*. CRC Press.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (Eds.). (2018). "*Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT*" dan Pelatihan "*Berpikir Suprarasional*". *Prosiding Seminar Nasional*, UPI Sumedang Press.
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan *Augmented Reality Book* sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 165-171.
- Kemendikbud. (2016). *KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>
- Kemendikbud. (2019). Laporan Hasil Ujian Nasional. https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&!1!&
- Kemendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018. <https://jdih.kemdikbud.go.id/Arsip/Permendikbud%20Nomor%2036%20Tahun%2018.Pdf>
- Kinanti, R. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Ekosistem untuk Pembelajaran Biologi SMA (*Doctoral Dissertation*).
- Lahallo, C. A. S., Wiranatha, A. K. A. C., & Sasmita, I. G. M. A. (2016). *Media Pembelajaran Molymod Senyawa Hidrokarbon Teknologi*

- Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 4(2), 123-134.
- Legiawan, M. K., & Agustina, D. (2021). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sistem Eksresi Manusia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android (Studi Kasus MA Tanwiriyah Cianjur). *Media Jurnal Informatika*, 13(1), 17-25.
- Luzyawati, L., & Hidayah, H. (2019). Profil Miskonsepsi Siswa dalam Materi Sistem Ekskresi Melalui Penugasan Peta Konsep. *Jurnal Mangifera Edu*, 3(2), 72-87.
- Majid, A., Wardan, A. S., & Andayani, D. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Malau, Harman. (2017). *Manajemen Pemasaran (Teori dan Aplikasi Pemasaran Era Tradisional Sampai Era Modernisasi Global)*. Bandung: CV. Alfabeta, 40.
- Mariyantoni, I. K. Y., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). *Augmented Reality Book* Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 3(1), 21-28.
- Masyitoh, M. H. Manajemen Mutu Pendidikan Perspektif QS. Ar-Ra'du Ayat 11 Dan Impelentasinya dalam Pengelolaan Madrasah" dalam JUMPA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Mauluddin, M., Wahyudi, A. I., & Fitriani, S. R. (2021). Revolusi Mental Generasi Muda Indonesia Guna Menyiapkan Golden Age 2045 dalam Telaah Al-Qur'an Surah Al-Ra'd Ayat 11. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran dan Tafsir*, 4(2), 196-206.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan *Augmented Reality* sebsagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>.
- Miarso, Y. (2015). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mistar, H. (2022). *Sadis, Anak Tega Bunuh Ibu Kandung di Tanjung Morawa*. (2020). [Online]. Tersedia di mistar.id. Diakses pada 23 Desember 2022.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022, August). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik* (Vol. 10, No. 2, pp. 57-65).
- Muhtadi, A. (2006). Penanaman Nilai-Nilai Agama dalam Pembentukan Sikap dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman

- Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 8(1).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran. *J-SIKA/ Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5.
- Novitasari, D., & Arianto, F. (2017). Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis Android Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Porong. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Nurdiyanti, N. (2017). Pengembangan Buku Ajar dan *Augmented Reality* Pada Konsep Sistem Ekskresi di Sekolah Menengah Atas (*Doctoral dissertation, Pascasarjana*).
- Nurfadillah, N. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Keislaman Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Keislaman Pada RA DDI Mammi Kec. Binuang Kab. Polman (*Doctoral dissertation, IAIN Parepare*).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- OECD. (2019). *Indonesia Country Note PISA Result*. (I-III), 3.
- Pambudi, K. H. B., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 61-69.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Permana, N.D., Fawaida, U., Sakilah., Talakua, M., (2022). Development of MIKiR Teaching Materials Based on Educational Game Find Me Save Me to Preserve Plant Diversity In Indonesia. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 5(1), 98-112.

- Pratiwi, Nurjannah Tina. (2021). Penafsiran Surah At-Tin (Studi Komparatif Al-Azhar Karya Buya Hamka dan Tafsir Fi Zilal Al-Qur'an Karya Sayyid Qutb. *Skripsi, IAIN Bengkulu*, 44-49.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 783.
- Puspitasari, D., Praherdiono, H., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Suplemen *Augmented Reality Animation* Pada Buku Mata Pelajaran Biologi untuk Penguatan Kognitif Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 29-39.
- Putri, Wenggita Maulani., dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Augmented Reality* pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2016*, (5), 85.
- Qian, M., Clark, K. R. (2016). Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.
- Rambe, K., & Ristono, R. (2022). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Smartphone tentang Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2).
- Sadiman, Arief S., dkk. (2016). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 100.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 73-75.
- Sanusi, A. (2023). *Pendidikan untuk Kearifan: Mempertimbangkan Kembali Sistem Nilai, Belajar dan Kecerdasan*. Nuansa Cendekia.
- Saputra, A., & Yuzarion, Y. (2020). Pembentukan Konsep Diri Remaja Melalui Penanaman Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Hikmah*, 18(2), 151-156.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 194.
- Solong, Aras., Yadi, Asri. (2021). *Kajian Teori Organisasi dan Birokrasi dalam Pelayanan Publik*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 129.
- Subagyo., Masruroh, Nur Aini., Bastian, Indra. (2018). *Akuntansi Manajemen Berbasis Desain*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 43.

- Sudjana, Nana., Rivai, Ahmad. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2-4.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Cetakan Ke-1*. Bandung: Alfabeta, 31.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 39.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 84-85.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cetakan Ke-27*. Bandung: Alfabeta, 297.
- Suryana, T., Alba, C., Syamsudin, E., & Asiyah, U. (1997). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Tiga Mutiara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutaryono, I. A., & Setyasto, N. (2021). *Augment Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 234-238.
- Triyono, A. (2021). *Aplikasi Pembelajaran Biologi tentang Tanaman Berbasis Augmented Reality untuk Kelas XI*. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 39-53.
- Virgiawan, R. (2020). *Penerapan Nilai-Nilai Islam dalam Sistem Pembelajaran Daring*. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(1).
- Widayat, Heri. (2019). *Pengembangan Multimedia Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Vulkanisme di SMAN 1 Ngaglik*. *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*, 28.
- Wiradarma, I. G. G. R., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2017). *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "I Gede Basur"*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 6(1), 30-38.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Syahadah.
- Yaumi, M. (2017). "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya Bagi Anak Milenial" dalam *Seminar Nasional "Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial"* Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.