

## DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, M. (2017). Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching. *EKSPPOSE*, 16(2).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/ekspose.v16i2.106>
- Agnafia, D. N. (2019). Analisis Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi. *Florea Jurnal Biologi & Pembelajarannya*, 6(1), 45–53.  
<https://doi.org/10.25273/florea.v6i1.4369>
- Anggarani, A., Tyas, W. P., Trie, K., & Ikhsani, W. (2015). *Sumber Daya Alam dan Sumber Daya Manusia Untuk Pembangunan Ekonomi Indonesia Forum Ilmiah*. 12(1), 1.
- Agustin, A., Aqua, H., & Wardhani, K. (2023). Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) Berbantuan ASSEMBLR EDU Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang. *Jurnal Keguruan Dan Ilmi Pendidikan*, 7(2).  
<https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Arends, R.I. 2001. *Learning to Teach*. New York: Mc graw Hill Companies, Inc.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-662-10798-0\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-662-10798-0_19)
- Arends, R.I. 2012. *Learning to Teach (Ninth Edition)*. New York: McGraw-Hill
- Azizah Mashami, R., Khaeruman, & ahmadi. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(2), 67–77.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/hjkk.v9i2.4500>
- Beryl Noriza, P., Zulfa Rohmah, S., Yapindo Kab Tulang Bawang, S., & Satu Atap, S. (2022). Penerapan Penggunaan *Augmented Reality* Sebagai Media Dalam Pembelajaran. 10(2), 67–74. <https://doi.org/10.23960/J-Symbol/v10i2.2022.03>
- C. Mateo-Segura, "A new *Augmented-Reality* platform for Electromagnetic Education," 2018 International Conference on Electromagnetics in Advanced Applications (ICEAA), Cartagena, Colombia, 2018, pp. 174-177, doi: 10.1109/ICEAA.2018.8520476
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Sofian Hadi, M., & Studi Pendidikan Profesi Guru, P. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12881>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi *Augmented Reality* sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. doi: 10.17977/um063v1i102021p1077-1089

- Faiz Fahrudin. (2012). *Thinking Skill (Pengantar Menuju Berpikir Kritis)* (Affan Mohammad, Ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. <https://doi.org/10.1155/2012/241314>
- Fakhrurrazi, O. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. Jurnal At-Tafkir, 11(1), 85–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fakhrudin, Ali. (2019). *Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students*°. IJIET, 3(1), 2548-8430.
- Geijsel, F., & Meijers, F. (2005). *Identity learning: The core process of educational change*. *Educational Studies*, 31(4), 419–430. <https://doi.org/10.1080/03055690500237488>
- Gunardi. (2020). Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 2288–2294. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hady, R. F., & Armanto, H. (2020). Pengaruh Penggunaan *Augmented Reality* pada Pembelajaran Sistem Saluran Pernapasan dan Sistem Saluran Pencernaan pada tubuh manusia. *Journal Of Intelegent System and Computation*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52985/insyst.v2i1.155>
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hidayat, R., Suardana, N., & Sarini, P. (2019). Komparasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau Dari Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(2), 104–115. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19378>
- Holden Simbolon, D. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Direct Instruction Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Quality. *Jurnal Ilmiah*, 4(1).
- Hunaepi, Samsuri, T., & Alfriyana, M. (2014). Model Pembelajaran Langsung (Muhali, H. Fitriani, & S. Prayogi, Eds.). Duta Pustaka Ilmu. <https://www.researchgate.net/publication/335569391>
- Istiqomah. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Bebas Termodifikasi terhadap Keterampilan Proses Sains (KPS) Pelajaran Biologi Materi Protista di Kelas X MIA 2 MAN 1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2021-2022. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 3(2), 111–123.
- Jamali, S. S., Shiratuddin, M. F., Wong, K. W., & Oskam, C. L. (2015). Utilising *Mobile-Augmented Reality* for Learning Human Anatomy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 659–668. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.054
- Janna, N., & Herianto. (2021). *Konsep Uji Validitas dan Reabilitas Dengan Menggunakan SPSS*. doi: 10.31219/osf.io/v9j52
- Jannah, N. L. (2022). Pengaruh Literasi Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dalam Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa MI Nurul Huda Mojokerto.

- Kyriacou, Chris. (2009). *Effective teaching in schools : theory and practice*. Nelson Thornes.
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3 B), 59–68. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>
- Luzyawati, L. (2017). Analisis Hasil belajar Siswa SMA Materi Alat Indera Melalui Model Pembelajaran Inquiri Pictorial Riddle. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.23971/eds.v5i2.732>
- Masri, Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* , 4(3). doi: 10.30596/jppp.v4i3.16429
- Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., Gupta, A., Sahu, C., & Keshri, A. (2019). Descriptive statistics and normality tests for statistical data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, 22(1), 67–72. [https://doi.org/10.4103/aca.ACA\\_157\\_18](https://doi.org/10.4103/aca.ACA_157_18)
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustika, M., Asra, R., & Anggereini, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing dan Pemahaman Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah siswa SMP Negeri 6 Kerinci. *BIODIK*, 7(4), 77–83. doi: 10.22437/bio.v7i4.14206
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348
- Retnaningtiyas, T. A., Suprpto, N., & Achmad, H. R. (2021). Studi Literatur Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 10(1), 39–49. <https://doi.org/10.26740/ipf.v10n1.p39-49>
- Runika, Sahrul. 2009. *Macam-Macam Model Pembelajaran Inkuiri*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Selva Utami, H., & Hary Prakoso, B. (2023). Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10787

10794. Retrieved from <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3404>

Sri Sumaryati, A., & Uswatun Hasanah, D. (2015). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 11 Yogyakarta. *Jurnal Derivat*, 2(2), 56–64.

Suardika, I. G. P. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Proses Sains Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1). doi: <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2073>

Sugandi, M. K. (2016). Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Konsep Ekosistem Dengan Pembelajaran Guided Inquiri Berbantuan Audio Visual di Kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah. *Jurnal Bio Education*, 1(1), 46–54.

Supardi (2013). Sekolah Efektif : Konsep Dasar dan Praktiknya.

Wena, M. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta : Bumi Aksara.

Zubaidah, S. (2019). Pendidikan Karakter Terintegrasi Keterampilan Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.1259>

