

## DAFTAR PUSTAKA

- Aen, R., & Kuswendi, U. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. *Journal Of Elementary Education*, 03(03).
- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 635–637.
- Adinugraha, F. (2018). Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Ecopreneurship*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(3), 219–233.
- Afnan, M. Z., & Puspitawati, R. P. (2024). Exploration Of Biological Concept Understanding Through Augmented Reality : A Constructivism Theory Approach Abstract : *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 1139–1147.
- Afrita, M., & Darussyamsu, R. (2020). Validitas Instrumen Tes Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Pada Materi Sistem Respirasi Di Kelas Xi Sma. *Jurnal Mangifera Edu*, 4(2), 129–142.
- Aisyiyah, A. T. P., & Amrizal, A. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 215–223.
- Agustiandini, D. T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Negeri 6 Pasuruan Tahun Pelajaran 2022/2023*. (Skripsi, UIN Jember).
- Agustin, A., & Wardhani, H. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP It Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448.
- Alfazillah, M. (2021). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral Pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus :*

- Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna*). (Skripsi, Universitas Islam Riau).
- Alonemarera, A. S. (2024). Video Pembelajaran Berbasis Powtoon: Pengaruh Media Terhadap Kemandirian Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 5(1), 154.
- Amalia, D., Rahmadayanti, A., Supriatno, B., & Riandi. (2022). Potensial *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Abad 21: Literatur Artikel Dan Desain Inovasi Media. *Best Journal: Biologi Education Science & Technology*, 5(2), 43–48.
- Andani, N. P. S. A., Rambitan, L. P., & Kaunang, G. T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Maker Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv SD Inpres Malalayang. *Indonesian Reseach Journal On Education (Irje)*, 4(4), 1829–1838.
- Andini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1).
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Ariani, Y. E. (2024). *Pengaruh Metode Mnemonic Dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Iii*. (Skripsi, Uin Malang).
- Arici, F., & Yilmaz, M. (2023). An Examination Of The Effectiveness Of Problem-Based Learning Method Supported By Augmented Reality In Science Education. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 39(2), 446–476.
- Aripin, I., Sugandi, M. K., Mu'minah, I. H., & Mulyani, A. (2020). Pelatihan Pembelajaran Biologi Abad 21. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 150–158.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47.

- Arwita, P., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62.
- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin, F. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada Sma Kelas X Se-Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531-538.
- Azrina, N., Usman, A., & Masenah, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Experiential Learning Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X-2 Di Sman Mumbulsari. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–10.
- Azizah, S. U., Hardi, O. S., & Kusumawati, L. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Geografi Siswa Kelas X pada Materi Litosfer Melalui Penerapan Soal Evaluasi Bentuk Uraian di SMAN 61 Jakarta. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 88–98.
- Banila, L., Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Penerapan Blended Learning Dengan Pendekatan Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran Biologi Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Biology Learning*, 3(1), 25.
- 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), 267.
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864–871.
- Dhar, P., Rocks, T., Samarasinghe, R. M., Stephenson, G., & Smith, C. (2021). Augmented Reality In Medical Education: Students' Experiences And Learning Outcomes. *Journal Medical Education Online*, 26(1).
- Dishinta, D. D., & Hadi, M. S. (2023). Implementation Of Augmented Reality On Students' Cognitive Domain Ability. *Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*

8(3).

- Efendi, Y., Marinda, A., & Lusiana, L. (2019). Aplikasi Objek Wisata 3d Augmented Reality Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(1), 1.
- Elfisa, Safwan, & Rizky Fadhillah. (2023). Design Of Android-Based Augmented Reality Physics Book For Grade XII Of High School Chapter 9 Digital Technology. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi*, 8(2), 316–324.
- Faradiba. (2020). Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Analisis Statistika Program. *Sej:School Education Journal*, 10(1).
- Fauzi, M. (2023). *Pengembangan Majalah Biologi (Biomagz) Materi Virus Sebagai Bahan Ajar Siswa Kelas X*. (Skripsi, Ian Metro).
- Febriani, S. (2022). Analisis Deskriptif Standar Deviasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 910–913.
- Fiqri, M. N., Hanafi, I., & Sugiyanta, L. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK DKI Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1–10.
- Gani, T., Auliah, A., & Faika, S. (2015). Penguasaan Pengetahuan Deklaratif, Berpikir Tingkat Tinggi, Mahasiswa Prodi. Pendidikan Kimia. *Journal Of Chemical Education*, 12(2), 1–9.
- Gaol, A. F. L., Azizahwati, & Zulhelmi. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14190–14199.
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif Dan Konstruktivisme Serta Penerapannya. *Jurnal Tsaqofah*, 4(1), 308–325.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Haidir, H., Muhamad, T., Roviati, R., Evi, E., & Deka, D. (2024). Penerapan Chat GPT

- Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(3), 182–189.
- Halimah, S. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Pecahan Kelas 4 Sekolah Dasar*. (Skripsi, UIN Jakarta).
- Handayani, E., Fatirul, A. N., Pgri, U., & Buana, A. (2020). Pengaruh Metode Praktik Langsung Dengan Variasi Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Teknologi Perkantoran. 7(2), 188–195.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Hardhiami, K. A. (2020). *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Yang Proses Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Project Based Learning (Pjbl) Pada Konsep Virus*. (Skripsi, Universitas Siliwangi).
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Jurnal Buletin Psikologi*, 27(2), 187.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pacas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jleb: Journal Of Law, Education And Business*, 1(2), 102–108.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati, L. (2021). *Augmented Reality* Sebagai Media Pendidikan Interaktif Dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 61.
- Intan, T., Hasanah, F., Wardiani, S. R., & Handayani, V. T. (2021). Peningkatan Kualitas Hidup Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Penerapan Pola Hidup Sehat. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 27–32.
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Edisi 2). Nashir Al-Kutub Indonesia.

- Joni, Sugiyono, & Uliyani, E. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Realita Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 3(7).
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35.
- Karim, N. N., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Presentation, Animation Tutorial Video Berbasis Virtual Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Unesa: Universitas Negeri Surabaya*, 6(1), 1–6.
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *Jatiti (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30.
- Khariri, & Noviantari, A. (2022). Perjalanan Panjang Dalam Pengembangan Vaksin Baru. *Seminar Nasional Riset Kedokteran*, 128–134.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Krisnaningrum, A. L. (2022). *Analisis Kesesuaian Soal Penilaian Akhir Semester (PAS) Biologi Kelas X Di Jakarta Selatan Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi*. (Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kusuma, I. N. W. (2014). *Pembangunan Aplikasi Media Periklanan Arloji Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. (Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Kusumo, D., & Afandi, R. (2021). The Effect Of Augmented Reality Learning Media On Motivation And Social Studies Learning Outcomes In Elementary Schools. *Journal Academia Open*, 4, 1–11.
- Lestari, F. F., Nuryani, P., & Rengganis, I. (2019). Penerapan Pendekatan CTL Untuk Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 143–154.

- Lestari, S. (2014). Pembelajaran Kontekstual Bermedia Objek Nyata Pada Perkalian Dan Pembagian Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 238–249.
- Mansur, S. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal On Teacher Education*, 5(2), 160–166.
- Mantasia, M., & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di SMK Untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 281.
- Mashami, R. A., Kimia, P. P., Mandalika, U. P., & No, J. P. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Terintegrasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 9.
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 2654–4210.
- Melliofatria. (2024). The Role of Augmented Reality ( AR ) Technology in Education : Impact on Material Comprehension. *Jurnal Convergence on Science and Technology*, 205–209.
- Meslilesi, M. I., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus Dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA (Studi Kasus : Sma Negeri 7 Pontianak). *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 5(2), 80–84.
- Mirna, Mukhaiyar, & Ananda, A. (2024). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Peserta Didik. *Journal Lemma: Letters Of Mathematics Education*, 10(2), 85–98.
- Mukti, I. N. C., & Nurcahyo, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 3(2), 137.

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal Of Informatics*, 4(2).
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Journal Jebi: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Jurnal Raudhah*, 05(2), 1–9.
- Ndasi, A. A. R., Endu, S., Dhoka, F. A., Mawa, H. A., & Lawe, Y. U. (2023). Peningkatan Daya Ingat Siswa Sd Melalui Metode Simulasi. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 17–23.
- Ni'amah, K., & Hafidzulloh, S. (2021). Teori Pembelajaran Kognivistik Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217.
- Ningsih, N. (2019). Aplikasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Jurnal Foundasia*, 9(1), 43–54.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 03(1), 1–6.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Nurjanah, M., Fauzia, F., & Fatonah, S. (2021). Implementasi Lots Dan Hots Pada Soal Tema 3 Kelas 1 Mi/Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 3(2), 70–79.
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi*, 7(2), 55–62.
- Parani, P. S. R., Sukarso, A., Mahrus, M., & Khairuddin, K. (2023). Using Augmented Reality Virus (Var) Application Media To Improve High School Students' Disposition And Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 9(4),



2288–2295.

- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199.
- Putri, T. N., Afifah, D. R., & Anwar, R. N. (2024). Manfaat Modul Ajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Senassdra: Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 3(3), 18–21
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97.
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 37–46.
- Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Journal Of Engineering, Technology, And Applied Science*, 4(2), 78–85.
- Puspaningsih, A. R., Tjahjardarmawan, E., & Krisdianti, N. R. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMA Kelas X*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Jakarta.
- Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Resti, N., & Palupy, R. T. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR ( *Augmented Reality*) Pada Materi Sistem Pencernaan (*Learning Media Innovation Using Augmented Reality On Digestive System Material* ). *Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi*, 10(2), 238–248.
- Richardo, R., & Cahdriyana, R. A. (2021). Strategi Meminimalkan Beban Kognitif Eksternal Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Load Cognitive Theory. *Jurnal Humanika*, 21(1), 17–32.

- Ridwan, A., Abdurrohman, & Mustofa, T. (2023). Semangat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Plawad,04. 276–283.
- Ridwansyah, R., Faizah, S., & Achyani, Y. E. (2021). Mengidentifikasi Jenis Virus Menggunakan Sistem Pakar Berbasis Metode Forward Chaining. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 49–54.
- Rouf, S. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Disertai Jurnal Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Virus Peserta Didik Kelas X Di SMA N 6 Bandar Lampung*. (Skripsi, Uin Raden Intan Lampung).
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Lesmana, A. R. D., Andini, I. F., Yuliani, I. P., Ramanda, N., Nurfitriya, R., & Citra, W. R. (2024). Penerapan Lkpd Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3082–3088.
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal On Education*, 6(1), 856–863.
- Sanny, I. B., & Dewi, K. R. (2020). Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return On Asset (ROA) Pada Pt Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 78–87.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357–1366.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 51329–51337.
- Selvam, K., Shiva, N., & Manikandan, P. (2023). Nuclear Polyhedrosis Virus (NPV): Role And Importance For Crop Pest Management. *Journal Recent Trends In Agriculture*, 6, 33–51.
- Simanjuntak, G., Wahyuningtyas, R. S., & Mamangkey, J. (2022). Penerapan Pembelajaran Online Dengan Model Project Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 57–61.

- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51– 58.
- Sylvia, F., Ramdhan, B., & Windyariani, S. (2020). Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Biodik*, 7(2), 131–142.
- Soenoewati, D. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SMP Kelompok Binaan “K” Kota Semarang dalam Merumuskan IPK Melalui INDICOM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 4(1), 1–9.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Kedua). Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138.
- Sulupadang, P., Idayanti, T., Irma, A., Maliza, R., Rachman, B. E., Triani, E., Putra, S. P., Kurnia, S. D., Huda, M., & Ridwan, As. (2014). *Virologi*. Jawa Barat: Eureka Media.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10).
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Islamika*, 2(1), 79–88.
- Suwarna, I. P. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel. *Jurnal Tarbiya: Education In Muslim Society*, 2(1), 61–72.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Statistik Uji Beda*

*Untuk Penelitian Pendidikan.*Purbalingga:Eureka Media Aksara.

- Tambunan, M. I. H., & Berutu, M. H. A. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 1 (2), 109–115.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., Husnita, L., & Siswa, P. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7 (3), 8096–8102.
- Umami, Y. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 61 Bengkulu Tengah.* (Skripsi, Uin Fatmawati Sukarno).
- Ummah, K. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Reading, Questioning, And Answering (Rqa) Materi Virus Kelas X. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (Jb&P)*, 8(1), 19–25.
- Umar, & Widodo, A. (2022). Analisis Penggunaan Level Kognitif Dalam Penyusunan Soal Pada Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Vania, E. P., Rizal, M. A. S., & Kholik. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 7–19.
- Wahyuningtyas, D., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X SMA/MA Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi Anderson. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 204–214.
- Wahyuningtyas, R. S. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Live Aquarium Menggunakan Spesies Asli Indonesia Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pro-Life*, 286–293.

- Wahyuningtyas, R. S., & Wuryadi. (2018). The Influence of Contextual Teaching and Learning To Improve Students on Critical Thinking Ability and Coceptual Understanding of Skeletal System Materials. In *AIP Conference Proceedings*, 080009.
- Wakhidah, N. (2021). Pemahaman Mahasiswa Tentang Struktur Dan Sifat Virus: Telaah Awal Pada Mahasiswa Calon Guru. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 9(2), 198–209.
- Wang, Y., & Pang, F. (2024). Diagnosis Of Bovine Viral Diarrhea Virus: An Overview Of Currently Available Methods. *Journal Microbiology*, 15(April), 1–9.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., & Widanita, N. (2020). Evaluasi Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 41–54.
- Wildan, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Reward And Punishment Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X MIPA Di SMA Al-Falah Silo Jember Tahun Ajaran 2022/2023*. (Skripsi, UIN Jember).
- Yahya, M., Otomotif, P. T., & Elektro, W. T. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*, 190–199.
- Yendrita, & Nengsih, S. (2022). Eksplorasi Penggunaan Pendekatan Konstruktivitis Dalam Proses Perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 5, 235–244.
- Yildirim, F. S. (2020). The Effect Of The Augmented Reality Applications In Science Class On Students' Cognitive And Emotional Learning. *Journal Of Education In Science, Environment And Health*, 6(4), 259-267.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif, *Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yendrita, & Nengsih, S. (2022). Eksplorasi Penggunaan Pendekatan Konstruktivitis Dalam Proses Perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 5, 235–244.

- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview And Five Directions For AR In Education. *Journal Of Educational Technology Development And Exchange*, 4(1), 119–140.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 17–23.

