

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisendjaja, Y. H., & Romlah, O. (2007). Analisis Buku Ajar SAINS Berdasarkan Literasi Ilmiah sebagai Dasar untuk Memilih Buku Ajar SAINS. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Biologi* (pp. hal. 1-8). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Ainin, M. (2013). Penelitian dan Pengembangan dalam Bahasa Arab. *Okara, II*, 98.
- Akker, J. V. (1999). *Principles and Methods of Development Research: Design Approaches and Tools in Education and Training*. University of Twente: Kluwer Academic Publishers.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ambarwulan, D., & Mulyati, D. (2016). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker pada Perangkat Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 73-80.
- Andersen, H., & Hepburn, B. (2015). Scientific Method. *Center for the Study of Language and Information (CSLI), Stanford University*.
- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran dan Internet sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *JURNAL LOGIKA*, 18(3), 1-18.
- Ariansyah. (2018). Penerapan Beberapa Keterampilan Abad 21 Melalui Metode Kuliah Lapangan (Field Trip) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Taksonomi Tumbuhan Tingkat Rendah. *Oryza Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 1-9.
- Arifin, M. N. (2018). Mengajar dengan Buku Teks, Masih Perlukah?
- Arifin, Z. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2017). Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research og Mathematics)*, 92-100.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, 5(1), 1.
- At-Taubany, T. I., & Suseno, H. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Depok: KENCANA.
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence Teleoperators and Virtual Environment*, 1-3.
- Beglov, V., Hauta, K. M., & Bochko, V. (2013). Object Information Based on Marker Recognition.
- BSNP. (2010). <https://www.bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2012/04/Laporan-BSNP-2010.pdf>.
- Burnett, N. (2008). The Delors Report: A Guide Towards Education for All. *European Journal of Education*, 43(2), 181-187.
- Chafied, M. (2010). Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Program*, 1-5.
- Clark, A., & Dünser, A. (2012). An Interactive Augmented Reality Coloring Book. *IEEE Symp. 3D User Interfaces*, 7-10.
- Clark, A., & Dünser, A. (2012). An Interactive Augmented Reality Coloring Book. *IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*, 7-10.
- Cobanoglu, E. O., & Sahim, B. (2009). Underlining the Problem In Biology Textbook for 10th Grades In High School Education Using the Suggestions of Practicing Teachers,. *Journal of Turkish Science Education*, 75-91.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *Systematic Design of Instruction, The 8th Edition*. Florida: Pearson.

- Dunser, A., Walker, L., Horner, H., & Bentall, D. (2012). Craeting Interative Physics Education Books with Augmented Reality. *OZCHI'12*, 107-114.
- Ennis, R. H. (1987). *A Taxonomy of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. New York: WH Freeman.
- Fadhilatanni, I. (2020). Analisis Penggunaan Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia Kelas X dalam Perspektif Kebijakan Perbukuan. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 34(2), 109-115.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android AR Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo: Buku AR Online.
- Fitriansyah, F. (2019). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 19(2), 207-212.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research an Introduction*. Boston: Pearson Education Inc.
- Giancoli, D. C. (2005). *Physics: Principles with Applications*. London: Pearson Education.
- Gibson, R. (1997). *Rethinking the Future*. London: Nicholas Brealy Publishing.
- Haviz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib.*, 16(1), 28-43.
- Hewitt, D. (2008). *Understanding Effective Learning: Strategies for The Classroom*. New York: The McGraw-Hill Companies: Open University Press.
- Hsu, P. L., & Yang, W. G. (2007). Print and Iage Integration of Science Texts and Reading Comprehension: A Systemic Functional Linguistics Perspective. *International Journal of Science and Mathematics Education, National Science Council, Taiwan*, 639-659.
- Irawan, A., Sihkabuden, & Sulthoni. (2016). Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Pascasarjana Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 28.

- Iskandar, B. J., & Amiruddin, A. (2016). Pengembangan Buku Teks Geografi Dengan Struktur Penulisan Ensiklopedia. *Pendidikan Geografi Pascasarjana-Universitas Negeri Malang*, 1(2), 137 - 143.
- Jamhari, I., Susilaningih, & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Buku Suplemen 3D Augmented Reality sebagai Bahan Belajar Tematik Tema Lingkungan tentang Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas III SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 76-81.
- Johnson, L., Levine, A., Smith, R., & Stone, S. (2010). *Simple Augmented Reality*. Austin: The 2010 Horizon Report. TX: The New Media Consortium.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Vol.9, No. 1*, pp. 240.
- Kemdikbud. (12 Desember 2019). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/kurangi-beban-guru-rencana-pelaksanaan-pembelajaran-rpp-cukup-satu-halaman>.
- Kemdikbud. (12 Desember 2019). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/kurangi-beban-guru-rencana-pelaksanaan-pembelajaran-rpp-cukup-satu-halaman>.
- Kemdikbud. (14 Januari 2014). <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wamendik.pdf>.
- Kemdikbud, D. (2020). <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/keterampilan-pembelajaran-pada-abad-21-disiapkan-untuk-sambut-bonus-demografi-indonesia/>.
- Kemp, J. O. (1975). *Planning and Producing Audio-Visual Materials*. New York: Crowell Harper and Row.
- Kusuma, D. (2018). Analisis Keterbacaan Buku Teks Fisika SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 1, 14-21.
- Lee, K. (2012). Augmented Reality in Education and Training. *TechTrends*, 56(2), 13-21.
- Longo, L. (2004). *The Scientific Method*. Dublin: School of Computing, Dublin Institute of Technology.

- Mahmood, K. (2011). Conformity to Quality Characteristics of Textbooks: The Illusion of Textbook Evaluation in Pakistan. *Journal of Research and Reflections in Education*, 5(2), 170-190.
- Marsa, P. B., & Desnita. (2020). Analisis Media, Sumber Belajar, dan Bahan Ajar Yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang Di Sumatera Barat Ditinjau Dari Kebutuhan Belajar Abad 21. *Jurnal Eksata Pendidikan*, hal. 81-88.
- Maulidah, E. (2019). Character Building dan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, (pp. 138-146).
- Millah, E. S., Budipramana, L. S., & Isnawati. (2012). Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi di Kelas XII SMA IPIEMS Surabaya Berorientasi SAINS, Teknologi, Lingkungan, dan Masyarakat (SETS). *BioEdu*, 1(1), 19-24.
- Mohammad Ali, M. A. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muhammad, R., T, L., & A, L. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Pros. SNATIF*, Vol. 1, pp. 267-274.
- Mukhadis, A. (2013). Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 115-116.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mundilarto. (2010). *Penilaian Hasil Belajar Fisika*. Yogyakarta: UNY Press.
- Muslich, M. (2016). *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustami, M. K., Syamsudduha, S., Safei, & Ismail, M. I. (2019). Validity, Pratically, and Effectiveness Development of Biology Textbooks Integrated with Augmented Reality on High School Students. *Technology Enhanced Learning*, 187-200.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 2.
- Nincarean, D., Alia, M. B., Halim, N. D., & dan Rahman, M. H. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, 103, 657–664.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality: Where We Will All Live*. Tiburon: Springer.
- Permana, A. H., Bakri, F., & Chaerunnisa, M. (2019). Buku IPA dengan Teknologi Augmented Reality: Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2019*. Jakarta: Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta.
- Plomp, T. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. Netherland: [www.slo.nl/organisatie/international/publications](http://www.slo.nl/organisatie/international/publications).
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK. *JINOTEP*, 4(1), 38.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenada Media.
- Puspito, D. W. (2017). Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*.
- Putra, S. (2019). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*.
- Radu, I. (2014). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. *Pers. Ubiquitous Comput*, 18(6), 1533–1543.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design Development and Research Methods*. London: Lawrence Erlbaum.

- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2004). Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development. *Lawrence Erlbaum Associates*, 1099-1130.
- Rifai, M., Listiyorini, T., & Latubessy, A. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *SNATIF*, 1, 267–274.
- Sani, R. A. (2018). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart.
- Serway, R. A., & Jewett, J. W. (2014). *Physics for Scientists and Engineers with Modern Physics*. Boston: Mary Finch.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shavelson, R. J., & Towne, L. (2002). *Scientific Research in Education*. Washington DC: National Academies Press.
- Slamet. (2014). Politik Pendidikan Indonesia dalam Abad Ke-21. *Cakrawala Pendidikan*, 324-337.
- Sudarisman, S. (2015). Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Florea*, 2(1), 29-35.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 439-444). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunjaya, H. (2015). Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *INTEGRITAS, Politek Negeri Medan*, 1(4), 110–114.
- Suparno, P. (2013). *Miskonsepsi dan Perubahan Konsep dalam Pendidikan Fisika*. Jakarta: Grasindo.

- Supriyo. (2015). Pengaruh Buku Teks dan Cetak Terhadap Hasil Belajar di SMA N 1 Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur pada Kelas XII IPS Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 83-92.
- Swanepoel, S. (2010). The Assessment of The Quality of Science Education Textbooks: Conceptual Framework and Instruments for Analysis. *Doctoral Dissertation, University of South Africa*.
- Sylva, R., Oliveira, J. C., & Giraldo, G. A. (2003). Introduction in Augmented. *LNCC*.
- Tanner, P. (2014). Augmenting a Child's Reality: Using Educational Tablet Technology. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*.
- Vallera, F. L. (2019). Durkheim Said What?: Creating Talking Textbooks with Augmented Reality and Project-Based Activities. *Journal of Research on Technology in Education*, 51(3), 290-310.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263-278.
- [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id). (n.d.).
- [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id). (14 Januari 2014). Jakarta.
- Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 68.
- Yusuf, I., Widyaningsih, S. W., & Purwati, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Abad 21 Dan Kurikulum 2013. *Pancaran*, Vol. 4, No. 2, hal. 189-200.
- Zohar, A. (2004). Higher Order Thinking in Science Classroom: Student's Learning and Teacher's Professional Development. *Science & Tehnology Educational Library*, 22 .
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 1-17). Malang: Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.



Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad Ke-21: Bagaimana Membelajarkan dan Mengaksesnya. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi FKIP Universitas Islam Riau*, (pp. 1-25).

