

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., & dkk. (2019). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* .
- Al Awadhi, S., Al Habib, N., Al-Murad, D., Al deei, F., Al Houti, M., Beyrouthy, T., & Al Kork , S. (2018). Interactive Virtual Reality Educational Application. *ASTES (Advances in Science, Technology and Engineering System Journal*, 3, 72-80.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Asmaranti, W., Pratama, G. S., & Wisniarti. (2018). Desain Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* . Jogja.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6(4). 355-85.
- Bakri, F., Ambarwulan, D., & Muliayati, D. (2018). Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika* , 46-56.
- Birt, J., & Cowling, M. (2017). Toward Future 'Mixed Reality' Learning Spaces for STEAM Education. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 2.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New york.
- Chari, d. (2008). Augmented Reality Using Over Segmentation : Center for Visual Information Technology. International Institute of Information.
- Chen, Yunqiang, & al, e. (2019). An Overview of Augmented Reality Technology. *Journal of Physics: Conference Series*. 1273, 1-5.
- Cottrell, S. (2005). *Critical thinking skills: Developing effective analysis and arguments*. London: Palgrave Macmilian.
- Craig, C. J., & Orland-Barak, L. (2015). International Teacher Education: Promising Pedagogies Introduction', International Teacher Education: Promising Pedagogies (Part B) (Advances in Research on Teaching, Volume 22B) (pp. 1-5). *Emerald Group Publishing Limited*.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 369-376.
- Duron, R., Limbach, B., & Waugh, W. (2006). Critical Thinking Framework for any Dicipline. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 17 (2), 160-166.
- Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2, No. 1*.

- Fillus, T. (2017). CodePolitan . Retrieved from <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>.
- G. Tsaramirsis, H. M.-B. (2015). Understanding the Semantics of a Mixed Reality Environment. *Indian Journal of Science and Technology* vol. 9, 2.
- Gafur, I. A., Zulfarina, & Yustina. (2019). Mixed Reality Application as a Learning System of Motion Systems using Pyramid Hologram Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351.
- Glenberg, M., & Romanowica, C. (2017). Embodied science and mix reality: How gesture nad motion capture affect physis education. . *Cognitive Research: Principles and Implications*.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Charge/Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hanief, Y., & Himawanto. (2017). *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harsa, A., Yusika, A., & Satria, B. (2016). Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality dengan Metode Marker Aygmented Reality. *Jurnal Wicida*.
- Herausgeber, Zinn, B., & Tenberg, R. (2015). Learning in a Mixed Reality System in the Context of Industrie 4.0. *Journal of Technical Education (JOTED)* , 6.
- Herausgeber, Zinn, B., & Tenberg, R. (2015). Learning in a Mixed Reality System in the Context of Industrie 4.0. *Journal of Technical Education (JOTED)* , 6.
- Hidayat, R., & dkk. (2016). Desain LKPD Berorientasi Pembelajaran Terpadu Tipe Jaring Laba-Laba untuk Pembelajaran IPA Kelas VIII SMPN 1 Painan. *Pillar of Physics Education*, 113-120.
- Hoening, W., Milanes, C., Scaria, L., Phan, T., Bolas, M., & Ayanian, N. (2015 ). Mixed reality for robotics. In *Proceedings of the IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS)*. Hamburg, Germany: IEEE: Piscataway, NJ, USA, 2015.
- Ibrahim, I. (2013). Deskripsi Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Proses Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 3 Maros Kabupaten Maros. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(3), 370-378.
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1(1), 99-113.
- Jenicek, M. (2006). *A Physician's Self-Paced Guide to Critical Thinking*. Chicago: AMA Press.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 2.
- Kanginan, M. (2013). *FISIKA: untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Karakoc, M. (2016). The Significance of Critical Thinking Ability in terms of Education. *International Journal of Humanities and Social Science* Vol. 6, No. 7, 81-84.
- Kautsar, I. A., Damardono, A., & Suryawinata, M. (2021). mixed reality updatable content for learning supportive tools. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 1098.
- Khalaliyah, R. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Alat Optik. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Kurniawan, Nanang, & Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 01 No. 01*, 36-48.
- Kustijono, & Hakim, R. (2014). Pengaruh Intensitas Cahaya dan Jaaarak pada Sistem Augmented Reality Objek Animasi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 2.
- Laili, F., & Lufri, L. (2019). The Effect of Active Learning in the form of Scientific Approach with the Use of Students Worksheet Based on Problem Based Learning (PBL) on Students' Biological Knowledge. *International Conference on Education, Science and Technology*. Padang: Journal of Physics: Conference Series IOP Publishing.
- Lubis, S. J., Harahap, F., & Saragi, D. (2021). The Development of Science Student Worksheet for Elementary Student Grade IV Based on Scientific. *The 7th Annual International Seminar on Trends in Science and Science Education (AISTSSE)* (pp. 1-7). Medan: IOP Publishing Ltd.
- Marhadini, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola untuk Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal* , 5.
- Mariyantoni, I. (2014). Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 22.
- Mariyantoni, I. K., & dkk. (2014). Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 3:1, 22.
- Marshel, J., Ratnawulan, & Fauzi, A. (2020). Practicality of student worksheets science based on problem based learning models with the theme of the motion in life using integrated connected type 21. *3rd International Conference on Research and Learning of Physics (ICRLP)*. Padang: IOP Publishing.
- Mudlofir, A., & Fatimatur, E. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nandyansah, Wisnu, & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Surabaya. Vol. 8 No. 02*, 756-760.
- Nugroho, A., & Pramono, B. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 2.
- Permana, P. D., & Basyirun. (2015). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Pengelasan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin 15 (1)*, 41-47.
- Praharsana, A., Herumurti, D., & Hariadi, R. R. (2015). Penerapan Teknologi Virtual Reality pada Perangkat Bergerak berbasis Android untuk Mendukung Terapi Fobia Laba-laba (Arachnophobia). *Jurnal Teknik ITS Vol. 4 No. 1*.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA.
- Prita, H. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris*, 4.
- Richey, R., James, K., & Monic, T. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base*. New York: Routledge.

- Riyanto, S. (2015). *Teknologi Hologram sebagai Media Pembelajaran di Masa Depan*. Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/316060306/Teknologi-Hologram-Sebagai-Media-Pembelajaran-Di-Masa-Depan-Revisi>
- Robi'ah, R., Nurfatihah, R., & Rohayati, S. (2020, Oktober). *Penerapan Virtual Reality dalam Dunia Pendidikan*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/344781613\\_Penerapan\\_Virtual\\_Reality\\_di\\_Bidang\\_Pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/344781613_Penerapan_Virtual_Reality_di_Bidang_Pendidikan)
- Rumini, R. (1998). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Saputra, Y. (2014). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah dan Informatika (KOMPUTA)*, 3.
- Setyawan, R. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*, 1.
- Shouq, A., Dalal, A., Fajer, A.-M., Mariam, A, Taha, B, & Samer, A.K. (2018). Interactive Vurtual Reality Education Application. *Advance in Science Technology and Engineering System Journal (ASTES)*, 4.
- Shouq, Awadhi, A., Noor, Habib, A., Al-Murad, D., deei, F. A., . . . Al-Kork, S. (2018). Interactive Virtual Reality Educational Application . *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal Vol. 3, No. 4*, 78-82.
- Sihotang, K., Molan, B., Ujan, A. A., & Ristyantoro, R. (2012). *Critical Thinking: Membangun Pemikiran Logis*. Jakarta: PT Pustaka Sinar Harapan.
- Speicher, M., & Nebelling, M. (2019). What is Mixed Reality. *Conference on Human Factor in Computing System Proceodings (CHI)*, 4.
- Sugiarti , T., Kaniawati , I., & Aviyanti , L. (2018). Development of Assessment Instrument of Critical Thinking in Physics at Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series* , 3.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwarna, D. M. (2009). *Suatu Alternatif Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika* . Jakarta: Cakrawala Maha Karya.
- Suwarna, I. P. (2010). *Optik*. Bogor: CV. Duta Grafika.
- Techakosit, S., & Nilsook, P. (2015). Using Augmented Reality for Teaching Physics. *Internasional e-Learning Conference*, 8.
- Thoifuri . (2008). *Menjadi Guru Inisiator* . Surabaya : Bina Ilmu .
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi AKsara.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyudi, A. K., Utama, E. S., & Ngantung, R. R. (2018). Alat Peraga Mixed Reality untuk Pembelajaran Anatomi Otak Manusia dengan Interaksi Occlusion Detection. *Cogito Smart Journal Vol. 4 No. 2*.

- Waris, Darsikin, A., & Nurjannah. (2015). Pengembangan Alat Praktikum Sederhana Konsep Listrik Magnet untuk Siswa SMP Daerah Terpencil. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT) Vol. 3 No. 2*, 1-7.
- Weng , C., Rathinasabapathi, A., & Weng , A. (2018). Mixed Reality in Science Education as a LearningSupprot: A Revitalized Science Booj. *Journal of Educatinal Computing Research*, 1.
- Yuen, S., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: an overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange Vol. 4 No.1*, 119-140.
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat. *Conference: Seminar Nasional Sains 2010 dengan Tema "Optimalisasi Sains untuk Memberdayakan Manusia"* (pp. 1-14). Surabaya: Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

