

DAFTAR RUJUKAN

- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal imajinasi*, 3(2), 30.
- Akhsani, R., & Mujiono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Pada Lembar Kerja Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 4(1), 80.
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputino. Diambil dari <https://bit.ly/3Nlhd2B>
- Amthari, W., Muhammad, D., & Anggereini, E. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas XI SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(3), 30.
- Ana, R. F. R. (2018). Penggunaan Model Four D Dalam Pengemabangan Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Pada Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung. *Pedagogy*, 05(02), 67.
- Andis 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), 62–63.
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi *Augmented reality* untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika*, 11(2), 124.
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Buku Suplemen untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar (JPGSD)*, 8(5), 1039.
- 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), 49&52.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3

- Singaraja. *e-Journal Ediutech*, 3(1), 3.
- Bani, M., & Masruddin, M. (2021). Development Of An Android-Based Harmonic Oscillation Pocket Book For Senior High School Students. *Journal of Technology and science Education*, 11(1), 93.
- Bimber, O., & Raskar, R. (2005). *Spatial Augmented Reality*. USA: CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business.
- Celik, C., Guven, G., & Cakir, N. K. (2020). Integration of mobile *augmented reality* (Mar) applications into biology laboratory: Anatomic structure of the heart. *Research in Learning Technology*, 28(2355), 5–6.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. USA: Morgan Kaufmann is an imprint of Elsevier. Diambil dari <https://bit.ly/3QIIdff>
- Darnita, Y., & Pranata, Y. (2022). Implementasi *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Yulia. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 135.
- Faisal, A. H., Zuriyati, & Leiliyanti, E. (2019). Persepsi Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 3(1), 173–174.
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi *Augmented reality* sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3108.
- Hibur, P., Syafruddin, & Ramdhayani, E. (2019). Pengembangan Buku Saku (Pocket Book) Biologi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAK ST. Gregorius Sumbawa Besar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 4.
- Hurrahman, M., Erlina, Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi *Augmented reality* untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 99.
- Indriyani, R., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2016). Validitas Perangkat Pembelajaran IPA Model Inkuiri Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMP Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pembelajaran*

dan Pendidikan Sains, 1(1), 82.

- Jose, M., Bonete, G., Jensen, M., & Katona, G. (2019). A Practical Guide to Developing Virtual and *Augmented reality* Exercises for Teaching Structural Biology. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 47(1), 18.
- Kemendikbud. (2020). *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024*. Jakarta: Kemendikbud.
- Li, W., Chang, M., & Sun, Y. (2020). An Interactive Application to Assist Biology Learning using Augmented-reality. *Computer Science & Information Technology (CS & IT)*, 116.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 79.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., Retno, A. Y., & Wulandari. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 178.
- Mukholifah, M., Tisna, U., & Arshyantama, V. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 679.
- Munawir. (2020). *Sistem Pernapasan Biologi Kelas XI*. Bekasi: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Mustaqim, I. (2016). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 179.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 37.
- Nevriansyah, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Flashcard Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Materi Bentuk Molekul Di SMA Kelas X MIPA. *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Novitasari, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2021). Kelayakan Media Buku Saku Sistem Endokrin di Kelas XI SMA. *Musamus Journal of Science Education*, 2(2), 62.
- Nur, M. (2019). Peach (Prospek Implementasi Artificial Intelligence). *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 4(1), 21.

- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianito, A. (2019). Perancangan Aplikasi *Augmented reality* Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(1), 57.
- Padmini, K. H., & Tyagita, B. P. A. (2015). Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa: Studi Kasus Di Salah Satu SMA Di Salatiga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (November), 59.
- Panduwinata, L. F., Nurul, R., Wulandari, A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip Universitas Negeri Surabaya , Universitas Negeri Malang Learning Media Development Based on *Augmented reality* (AR) on Archive Storage Procedure Mate. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24.
- Pat, A. A. (2019). Pengembang Media Pembelajaran Fisika SMA Menggunakan Teknologi *Augmented reality* Berbasis Smartphone Materi Karakteristik Gelombang. *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 149.
- Qumillaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan *Augmented reality* Versi Android Developing Android *Augmented reality* As a Learning Media of. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 68.
- Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika* (8 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Rio, U., Erlinda, S., & Haryono, D. (2016). Implementasi Model Mobile *Augmented reality* e-Booklet untuk Mempromosikan Object Wisata Unggulan Provinsi Riau dengan metode 3D Object Tracking. *Invotek Polbeng-Seri Informatika*, 1(1), 179.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (Cetakan I). Yogyakarta: Deepublish.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 8(1), 174.

- Sahertian, J., & Helilintar, R. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *Jurnal Sains dan Informatika*, 3(1), 52.
- Saidin, N. F., Halim, N. D. A., & Yahaya, N. (2015). A Review Of Research On *Augmented reality* In Education: Advantages And Applications. *International Education Studies*, 8(13), 3&5.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 197.
- Sani, Y., Fitriandika Sari, N., & Harahap, R. D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Biologi di Kelas XI SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat. *JOMAS*, 1(3), 13–15.
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA / MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 49&52.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi *Augmented reality* pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 29–30.
- Setyaningrum, & Suratman, B. (2020). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 306&308.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Soraya, A., Ajie, H., & Oktaviani, V. (2020). Pengembangan Animasi 3D Berbasis Virtual Reality pada Media Promosi Perumahan Cluster Green Biduri. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(1), 2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet.19). Bandung: Alfabeta.
- Suharini, E., & Baharsyah, M. N. (2020). Learning About Landslide Disaster Mitigation Based on a Role-Playing Method Assisted by the Disaster

- Education Pocket Book. *Review of International Geographical Education Online*, 10(4), 620.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Sulistiyani, N., Jam, J., & Rahardjo, D. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 168.
- Suprpto, N., Ibisono, H. S., & Mubarok, H. (2021). The Use of Physics Pocketbook Based on *Augmented reality* on Planetary Motion To Improve Students' Learning Achievement. *Journal of Technology and Science Education*, 11(2), 529.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: University of Minneso.
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(01), 46.
- Weng, N. G., Yin, L. O., Yew, L. H., & Hsia, T. E. (2016). Sistem *Augmented reality* untuk Ilmu Biologi. *Jurnal Internasional Komputasi*, 6(2), 10.
- Wibowo, D. S. (2008). *Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Grasindo. Diambil dari <https://bit.ly/3nfpLgN>
- Young, J. C. (2015). Marketing Communication Menggunakan *Augmented reality* pada Mobile Platform. *Ultimatics*, 7(1), 14–16.
- Yovan, R. A. R., & Kholiq, A. (2022). Pengembangan Media *Augmented reality* Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abstrak Siswa SMA pada Materi Medan Magnet. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 81&82.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputino. Diambil dari <https://bit.ly/3OHPOJp>
- Zakaria, P., Ismail, S., & Kiu, I. P. I. (2015). Pengembangan Instructional Video Berbasis Multimedia Untuk Materi Sistem Koordinat. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS*, 87. Gorontalo:

Universitas Negeri Gorontalo.