

DAFTAR RUJUKAN

- Afissunani, A., Saleh, A., & Assidiqi, M. H. (2014). Multi marker augmented reality untuk aplikasi magic book. *Jurnal ELTEK*, 1(11), 122–132.
- Afrillesia Santika. (2023). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ipa Smp/Mts Pada Materi Sistem Pencernaan. *Skripsi*.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arywiantari, D., Agung, A. . G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 3–12.
- Bafadal, I. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. PT Bumi Aksara.
- Barlenti, I., Hasan, M., & M. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 01(05), 81–86.
- Bellawati. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka.
- Campbell, A. N. (2010). *Biologi*. Erlangga.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto dan Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Gava Media.
- Dwi Febri Kusnul Khotimah. (2023). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Project-Based Learning (Pjbl) Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Mts Nurul Islam Mersam*.
- Farizka, F., Yogica, R., & Fuadiyah, S. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA. *Universitas Negeri Padang*, 1, 1058–1065.
- Fauziyah, Sugiman, & Munahefi. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika

- melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943.
- Fitriani Eka, S., Muhsinah, A., & Dedi, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
- Haller, M. Thomas B.H. Billingham, M. (2007). *Emerging Technologies of AR: interfaces and design*. Michigan University.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Kademia.
- Lusa, S., Rahmanto, Y., & Priyopradono, B. (2020). The Development Of Web 3d Application For Virtual Museum Of Lampung Culture. *Psychology and Education Journal*, 9(57), 188–193.
- Mariyati, D., Cholifah, P. S., & Sukamti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 991–1002. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p991-1002>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 1(10), 50–58.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press.
- Prastowo, A. (2014). *Bahan Ajar Tematik. Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, D. S., Ariani, D., H. H. (. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*. PT Fajar Interpratama Mandiri.

- Raviraj, S., Patkar, S., Singh, P., & B. S. . V. (2013). *Marker Based Augmented Reality Using Android OS*. Pune University.
- Rezaldi, M. R., & Mangkurat, U. L. (n.d.). *Ragam inovasi dan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan*. 1–5.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *IPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1).
- Santyasa, I. W. (2009). *Metode Penelitian pengembangan dan teori pengembangan modul*. Makalah disajikan dalam pelatihan bagi para guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK di kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- Siyoto, S. dan A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Susilana., R., & Riyana., C. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Thiagarajan Sivasailam, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Widyantini, T. (2013). *Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa Sebagai Bahan Ajar*.
- Yusma Hasna Lathifah, & Sulistiyawati. (2021). Modul Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Sumber Belajar. *Neuron : Journal of Biological Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/neuron.2021.11-01>