

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan *Augmented Reality Book* Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2* Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Abdullah, N., Baskaran, V. L., Mustafa, Z., Ali, S. R., & Zaini, S. H. (2022). *Augmented Reality: The Effect in Students' Achievement, Satisfaction and Interest in Science Education. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 326–350. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.17>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan *Augmented Reality* Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Wulandari, N., Adha, E. H., & Setiaji, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Optika Geometri. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 4(1), 22–26. <https://doi.org/10.29303/jppfi.v4i1.164>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. [http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP 69.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP%2069.pdf)
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The Impact of an *Augmented Reality* Application on Learning Motivation of Students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 4(2), 185–196. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Fadilla, D. N. (2019). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Politeknik Negeri Sriwijaya Studi Kasus Scan Kode QR Lokasi dan Presensi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287. <http://eprints.polsri.ac.id/6320>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Lestariningsih, F. E. (2019). International Journal of Indonesian Education and Teaching. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 3(1), 128–136.
- Izzaty, S., Tolle, H., Dermawi, R., & Permana, F. (2019). *Augmented Reality* objects design in augmented story book mobile application for better engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(1), 570. <https://doi.org/10.11591/ijece.v9i1.pp570-576>
- Fitria, T. N. (2023). *Augmented Reality* (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal*, 04(01), 14–25. <http://www.ijcis.net/index.php/ijcis/article/view/102%0Ahttps://ijcis.net/index.php/ijcis/indexJournalIJCISHomepage-https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>
- Fauziah, R. N., & Dwi, S. (2021). The Development of Applications using *Augmented Reality* Technology as the Teaching Media of Special Mirror Lights. *Journal Pendidikan Fisika*, 9(2), 117–124.

<https://doi.org/10.26618/jpf.v9i2.4899>

- Atmojo et al., 2021; Fauziah & Dwi, 2021; Fitria, 2023; Izzaty et al., 2019; Lestariningsih, 2019) Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Saputri, D. Y., & Adi, F. P. (2021). The Effectiveness of STEAM-Based *Augmented Reality* Media in Improving the Quality of Natural Science Learning in Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 821–828. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.643>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Fadilla, D. N. (2019). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Di Politeknik Negeri Sriwijaya Studi Kasus Scan Kode QR Lokasi dan Presensi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287. <http://eprints.polsri.ac.id/6320>
- Fauziah, R. N., & Dwi, S. (2021). The Development of Applications using *Augmented Reality* Technology as the Teaching Media of Special Mirror Lights. *Journal Pendidikan Fisika*, 9(2), 117–124. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i2.4899>
- Fitria, T. N. (2023). *Augmented Reality* (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal*, 04(01), 14–25. <http://www.ijcis.net/index.php/ijcis/article/view/102%0Ahttps://ijcis.net/index.php/ijcis/indexJournalIJCISHomepage-https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Izzaty, S., Tolle, H., Dermawi, R., & Permana, F. (2019). *Augmented Reality* objects design in augmented story book mobile application for better engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(1), 570. <https://doi.org/10.11591/ijece.v9i1.pp570-576>
- Lestariningsih, F. E. (2019). International Journal of Indonesian Education and Teaching. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 3(1), 128–136.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Tallu, S. M. J. (2019). Analisis Butir Tes Ujian Sekolah Berstandar Nasional Matematika SMP. *Eprints.Unm*, 1–8. [http://eprints.unm.ac.id/13610/1/Artikel](http://eprints.unm.ac.id/13610/1/Artikel%20Sri%20Marlina.pdf)
- (Solihat et al., 2022) Solihat, R., Rustandi, E., Herpiandi, W., & Nursani, Z. (2022). Buku Teks Biologi SMA/MA Kelas XI. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Biologi-BS-KLS-XI.pdf>
- alodokter. (2023, November 8). <https://www.alodokter.com/>. Diambil kembali dari Alodokter: <https://www.alodokter.com/limfosit-jenis-fungsi-dan-kadar-normalnya-di-dalam-tubuh>
- Alodokter. (2023, November 8). <https://www.alodokter.com/>. Diambil kembali dari

- Alodokter: <https://www.alodokter.com/limfosit-jenis-fungsi-dan-kadar-normalnya-di-dalam-tubuh>
- Depositphotos. (t.thn.). <https://depositphotos.com/>. Diambil kembali dari Depositphotos: <https://depositphotos.com/id/vector/vertebrae-spinal-cord-anatomy-infographics-diagram-color-coded-spine-segments-624229690.html>
- Faradiba, N. (2021, Agustus 30). <https://www.kompas.com/>. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/sains/read/2021/08/30/163000823/cara-kerja-otot-bisep-dan-trisep>
- Kemendes. (2022, juni 23). <https://yankes.kemkes.go.id/>. Diambil kembali dari Kemendes: https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/75/mengenal-otak-dan-bagian-bagian-otak-kita
- Purbowati, D. (2023). <https://akupintar.id/>. Diambil kembali dari Aku Pintar: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-sistem-reproduksi-manusia-perbedaan-pria-dan-wanita>
- Utami, S. N. (2022, September 19). <https://www.kompas.com/>. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/12/103000269/fungsi-lisosom-bagi-sel-makhluk-hidup>
- Yudita, K. R. (2021, Oktober 25). <https://www.tribunnews.com/>. Diambil kembali dari Tribunnews.com: <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/10/25/mengenal-sistem-rangka-manusia-struktur-macam-dan-perkembangan-tulang>
- Yulianti, C. (2022, Oktober 31). <https://www.detik.com/>. Diambil kembali dari Detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6378111/apa-fungsi-akson-atau-neurit-dalam-sistem-saraf-tubuh>

