

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M., Hasan, A. M., & Ahmad, J. (2022). Uji Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Model Inkuiri Terbimbing Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 179-192. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6346>.
- Afifah, R. N., Sa'adah, S., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Sistem Imunitas Melalui Model Discovery Based Unity of Science (DBUS) Berbantu Media E-Flipbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 82-100. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.31>.
- Aini, S. N., Jihan, J., Nuraini, F., Saripuddin, S., & Gunawan, H. (2023). Kualitas Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua: Sebuah Tinjauan Multidisiplin. *Journal on Education*. 5(4), 11951-11964. <http://dx.doi.org/10.31004/joe.v5i4.2154>.
- Annisa, S., Efriyanti, L., Zakir, S., & Supriadi, S. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Berbasis Augmented Reality di MAN 2 Agam. *Indonesian Research Journal on Education*. 2(3), 957-962. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.198>.
- 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), 124-133. <http://dx.doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>.
- Ariatmanto, D., & Pradana Dakhrisman, D. R. (2022). *Augmented Reality Skala Proyek dan Skripsi*. Andi Publisher. Yogyakarta.
- Arnyana, I. B. P., Dantes, G. R., Utami, I. A. M. I., & Suarcaya, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Rancangan, Media Dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis AI Bagi Guru di SKB Buleleng. *In Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*. 9(1), pp. 2136-2143.
- As'ari, S., Isnawati, I., & Raharjo, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Macromedia Flash Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. 8(2).

- Assimi, E., Boubih, S., El-Hammoumi, S., Zerhane, R., & Idrissi, R. J. (2023). The integration of augmented and virtual reality in cell biology courses as a pedagogical innovation in the training of life and earth sciences teachers. *Journal for Educators, Teachers and Trainers (JETT)*, 14(5), 85-96. <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.05.013>.
- Badia, V. P., Lamondo, D., Akbar, M. N., Solang, M., Mardin, H., & Husain, I. (2024). Pengembangan Book of Marker Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Berbantuan Teknologi Augmented Reality (AR) di Kelas XI SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15469-15476. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36718>.
- Damayanti, E., Alamsyah, N., & Taufiq, A. U. (2020). Penggunaan warna terhadap memori jangka pendek: Pendekatan biopsikologi dalam pembelajaran. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 10(2), 99-112. doi: <https://doi.org/10.24127/gdn.v10i2.2993>.
- Erlina, N., Warpala, I. W. S., & Juniartina, P. P. (2022). Pengembangan alat peraga 3D berbasis Eco-Friendly melalui project based online learning untuk meningkatkan kreativitas ilmiah calon guru IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(2), 177-186.
- Ferry, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Mahasiswa Melalui Strategi Pembelajaran Peta Konsep Pada Mata Kuliah Evolusi. *Journal on Education*, 1(4), 809-816. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.555>.
- Hasanah, U. (2022). Analisis kebutuhan dalam mengidentifikasi media pembelajaran modul elektronik interaktif pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1079-1084. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.749>.
- Irani, N. V., Zulyusri, Z., & Darussyamsu, R. (2020). Miskonsepsi materi biologi SMA dan hubungannya dengan Pemahaman siswa. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi* Vol, 3(2). <http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v3i2.823>.
- Juniartina, P. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Berbasis Salingtemas Berorientasi Pendidikan Karakter. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 14(1), 181–191. <https://doi.org/10.23887/wms.v14i1.23194>.

- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan model POE2WE pada materi teori kinetik gas: literature review. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*. 2(1), 75-82. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>.
- Kinanti, A. R., & Raharjo, R. (2021). The Validity and Readability of Ebook on Immune System to Upskill Students Scientific Literacy. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. 10(3), 647-654. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p647-654>.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara. Jakarta Timur.
- Laswi, A. S. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Materi Organel Sel. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. 13(4), 4743-4752. <https://doi.org/10.58230/27454312.878>.
- Marcelita, F., Sholihah, W., Indriasari, S., Novianty, I., Renanti, M. D., (2022). *Augmented Reality Untuk Modul Pembelajaran*. PT Penerbit IPB Press. Bogor.
- Marston, F., Arifitama, B., & Permana, S. D. H. (2024). Penerapan Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran Biologi Menggunakan Metode Marker-Based Tracking di SMA Mardi Yuana. *In Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1). pp. 23-29.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. Bandung.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning object review instrument (LORI), Version 2. *E-Learning Research and Assessment (eLera) and the Portal for Online Objects in Learning (POOL)*.
- Nisak, N. Z. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar biologi untuk siswa SMA ditinjau dari tingkat kesulitan materi, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan keaktifan belajar siswa. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 1(2), 128-133. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/edubiologia.v1i2.9629>.
- 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*. 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>.

- Nurliana Nasution, S. T., Darmayunata, M. Y., Kom, M., & Wahyuni, M. S. (2023). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Penerbit Adab. Jawa Barat.
- Pratiwi, D. A., & Maryati, S. (2016). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Erlangga. Jakarta.
- Prasmala, E. R., & Tanggu, E. D. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul dengan Model Make a Match Berbasis Digital Daily Assasment. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 91-97. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v9i1.266>.
- Primadona, I., Zakir, S., Efriyanti, L., & Jasmienti, J. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*. 907-923. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2099>.
- Puspitasari, D., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2020). Pengembangan suplemen augmented reality animation pada buku ajar biologi untuk penguatan kognitif siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 3(1), 29-39. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i12019p029>.
- Putra, K. I., Dawa, P. J. L., Burgos, Y. D., & Maulana, F. I. (2023). Implementation of augmented reality in study for human anatomy. *Procedia Computer Science*, 227, 709-717. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.575>.
- Putri, D. P., Rahayu, I., & Wahyuni, E. A. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Siswa Sekolah Dasar Berbasis Etnosains Pada Materi Zat dan Campuran. *Natural Science Education Research*. 5(1), 105-110. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i1.15757>.
- Putri, W. A., Sari, A. I. P., Widiastuti, E., & Handziko, R. C. (2021). Pengembangan Booklet Sistem Pencernaan Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Didaktika Biologi: jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 5(1), 23-32. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3066>.
- Refdinal. (2022). *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Depok.

- Rini, D. S., Azrai, E. P., Khansa, A. A., & Kurnianto, M. B. (2024). The effect of augmented reality application (ARSINAPS) on learning motivation and outcomes in biology. *Biosfer*, 17 (1), 196–203. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.37752>.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*. 1(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.
- Said, S., (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*. 6(2), pp.194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.
- Salsabila, A. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Majalah Biopedia Tentang Keanekaragaman Belalang Pada Kawasan Hutan Kehati Sapen Nusantara Prigen Pada Kelas X MA Informatika Darul Ulum Candi Wates Prigen. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 10(2), 1-16. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v10i2.64864>.
- Sanita, S., & Saparia, A. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 poso. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 69-75. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16587>.
- Sari, A. R., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Edu Di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. 7(2), 1387-1394. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7247>.
- Suhendra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Bahan Ajar Digital untuk Siswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(1), 59-78. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-4>.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Sanabil Publishing. Mataram.
- Susila, G. K. D. D., Dewi, N. P. S. R., & Heny, A. P. (2024). Gim Edukasi “Imuneed Quest” Materi Sistem Imun untuk Siswa Fase F Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 11(3), 30-45. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v11i3.91471>.

- Syathroh, I. L., Pratiwi, V., Iman, A., Yusron, A., & Suryaningrum, S. (2024). *Metode Pengembangan Bahan Ajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia. Sumatera Barat.
- Tampubolon, R.S., Nursamsu, N. and Mahyuny, S.R., (2024). Penerapan E-Book Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMA Negeri 3 Langsa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*. 12(1), pp.1-6. <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v12i1.12730>.
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. 1(2), 24-35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University. Bloomington.
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskresi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52-64. <http://dx.doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>.
- Ulfa, N. A., Hidayatussakinah, & Prabawati, R. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Biolearning Journal*, 10, 36-40. <http://dx.doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v10i1.3705>.
- Vardar-Ulu, D., Ragab, S. E., Agrawal, S., & Dutta, S. (2024). Using augmented reality in molecular case studies to enhance biomolecular structure-function explorations in undergraduate classrooms. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 25(2). <https://doi.org/10.1128/jmbe.00019-24>.
- Wahyuni, N. W. A. S., Citrawathi, D. M., & Heny, A. P. (2023). Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Siswa SMA pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 82-94. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v9i2.49088>.
- Wardiana, T., Hidayat, E. W., & Dewi, E. N. F. (2025). Media Pembelajaran Jenis Jamur Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based

Tracking. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7(1), 53-65.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.608>.

Wati, S. S., Artayasa, I. P., & Kusmiyati, K. (2020). Pengembangan bahan ajar sistem gerak makhluk hidup berbasis literasi sains dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk siswa SMP. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 548-553. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2253>.

Widhiyanti, N. M., Windarsih, Y., & Jamhari, M. (2024). Faktor Kesulitan Guru Biologi Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 4 Palu. *Koordinat Jurnal MIPA*, 5(2), 79-87. DOI: <https://doi.org/10.24239/koordinat.v5i2.113>.

Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan e-modul interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66-80.
<https://doi.org/10.23887/jjpb.v7i2>.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*. 4(2), 84-95.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.

