

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (n.d.). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember, 2022*(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Arianto, I. W., Hidayati, A., Pratama, A., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Nahdlatul, U., & Kalimantan Barat, U. (2023). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia. In *JUWARA Jurnal Wawasan dan Aksara* (Vol. 3). https://www.researchgate.net/publication/376315888_Pengembangan_Aplikasi_Augmented_Reality_Berbasis_Android_Materi_Sistem_Indra_Pendengaran_pada_Manusia
- Arif Widodo. (2020). Media Pembelajaran Taksonomi Hewa Berbasis Augmented Reality dengan Fitur Multi Target. <https://lib.unnes.ac.id/42825/1/5302415048%20-%20Arif%20widodo.pdf>
- 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), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Candiasa, I. M. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ditya Wiyana Karuni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia.
- Dr. Bachtiar Syaiful Bachri, M. P. (2012). Pengembangan E-Modul Pada Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Animalia Invertebrata Untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto . <https://bit.ly/4cKi8I2>
- Sri Sumarni, (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap*. 15–16. <https://bit.ly/4cRRs8v>
- Gatot Amiruddin, E., Anan Saputra Habum, A., & Iskandar, A. (2021). Celebes Computer Science Journal Aplikasi Pembelajaran Konsep Ekologi Menggunakan Augmented

- Reality Pada Android. 3(1), 18–27. <http://journal.ildikti9.id/ccsjDOI:https://doi.org/>
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
- I Komang Sukariada. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus SD Negeri 4 Padangkerta. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/8896>
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.8138>
- Isnaeni, N., & Sa'diyah, C. (2023). Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Sains dengan Earth Exploration: E-Modul Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr EDU. https://www.researchgate.net/publication/372364637_Studi_Literatur_Penerapan_Model_Discovery_Learning_terhadap_Hasil_Belajar_Peserta_Didik_pada_Materi_Klasifikasi_Makhluk_Hidup
- Kadek Dwi Putra, I., & Wayan Suniasih, N. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. 5(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Leoni Indahsari, st, & Sumirat, nd. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- M. Miftah, (2013) Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol.03).
- Nurwhite Tika, P., 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. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>

- Oktavia, R. (2022). Bionatural Vol IX No .2 September Page: 26-32 ISSN: 2579-4655
Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada
Pembelajaran Biologi Di SMA 1 Pante Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Bionatural*, IX (2),
26–32.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Rabi'ah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35364/>
- Rahma Sari, A., Okra, R., Antoni Musril, H., & Derta, S. (2023). Perancangan Media
Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Di
SMA Negeri 1 Bukittinggi. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Ratnasari, D., Wahyuni, I., Risdatika, V., & Studi Pendidikan Biologi, P. (2022). Pengaruh
Augmented Reality Berbasis Web Dengan Model Based Based Learning Terhadap Sikap
Konservasi Murid. In *Jurnal Sains dan Teknologi* (Vol. 8, Issue 1). <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JST/article/view/7904/4574>
- Sherly Annisa. (2022). Jurnal Ilmu Pendidikan Rancang Media Pembelajaran Biologi Kelas XI
Berbasis Augmented Reality di MAN 2 Agam. <https://irje.org/index.php/irje>
- Sugiarto, A., & Batu, M. (2022). Inovatif Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah.
- Susanti, A. Z. (2017). ICT Pembelajaran Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran.
<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>
- 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>
- Triyono, A., & Najib Dwi Satria, M. (2021). Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak
(JATIKA) Aplikasi Pembelajaran Biologi Tentang Tanaman Berbasis Augmented
Reality Untuk Kelas XI. 2(4), 501–513. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Uci Marisa, Y. A. R. H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan
di Masa Pandemi Covid-19. 4, 326–327.
- Widodo, A., & Utomo, A. B. (2021a). Edu Komputika Journal Media Pembelajaran Taksonomi
Hewan Berbasis Augmented Reality dengan Fitur Multi Target. *Edu Komputika*, 8(1).

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>

Wisnu Baskara Putra, K., Made Agus Wirawan, I., & Aditra Pradnyana, G. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/600>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
https://www.researchgate.net/publication/367407856_Pentingnya_Media_Pembelajaran_dalam_Proses_Belajar_Mengajar

Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.

