

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aini, Z., Ramdani, A., & Raksun, A. (2018). Perbedaan Penguasaan Konsep Biologi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan Guided Inquiry di MAN 1 Praya. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 19. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.466>
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (1st ed.; Suryani, ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifiani, S., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2013). Pembuatan Game " Ant Smasher " Berbasis Augmented Reality dengan Mengimplementasikan Tombol Virtual. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(1), 2–4. Retrieved from <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-32816-5109100114-Paper.pdf>
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* (1st ed.; Seno, ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi; A. Rahman, ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 176. <https://doi.org/10.21009/JPD.071.15>
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence*, 6(3), 335–385. <https://doi.org/10.1016/j.chaos.2009.03.056>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Campbell, N. A., Reece, J. B., & Mitchell, L. G. . penerjemah W. M. (2005). *Biologi* (5th ed.; A. Safitri, ed.). Jakarta: Erlangga.
- Coley, J. D., & Tanner, K. (2015). Relations between Intuitive Biological Thinking and Biological Misconceptions in Biology Majors and Nonmajors. *CBE Life Sciences Education*, 14(1), 1–19. <https://doi.org/10.1187/cbe.14-06-0094>
- Djanette, B., & Fouad, C. (2014). Determination of University Students' Misconceptions about Light Using Concept Maps. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 582–589. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.247>

- Eberts, R. (2000). Design of Education and Training in the 21st Century. *Proceedings of the XIVth Triennial Congress of the International Ergonomics Association and 44th Annual Meeting of the Human Factors and Ergonomics Association, "Ergonomics for the New Millennium,"* 774–775. <https://doi.org/10.1177/154193120004401292>
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- Evriyani, D., Rusdi, R., & Indraswary, A. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf di SMA. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 14–22. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-2.3>
- Febriyani, S., Isnaeni, W., & Irsadi, A. (2016). Pengaruh Penerapan Strategi Bioedutainment Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Materi Alat Indra Manusia terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Biology & Biology Education*, 5(24), 3–4. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/14867/8105>
- Ganong, W. F. (2005). *Review of Medical Physiology* (20th ed.). United States of America: McGraw-Hill Companies.
- Geroimenko, V. (2019). *Augmented Reality Games II The Gamification of Education, Medicine and Art* (1st ed.; V. Geroimenko, ed.). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15620-6>
- Ghufron, M. A. (2018). Revolusi industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 332–337. Retrieved from <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/viewFile/73/45>
- Hamalik, O. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawati, N. W. M. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Penguasaan Konsep Biologi dan Sikap Ilmiah Siswa SMA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 1–30. Retrieved from [http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/488](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/488)
- Hsiao, K.-F., & Chen, N.-S. (2011). The Development of the AR-Fitness System in Education. In M. Chang, W.-Y. Hwang, M.-P. Chen, & W. Muller (Eds.), *Edutainment Technologies Educational Games and Virtual Reality/Augmented Reality* (pp. 2–11). <https://doi.org/10.1007/978-3-642-23456-9>

- Humairoh, F., & Wasis, W. (2015). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat) pada Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dan Penerapannya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 04(02), 69–75. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/article/16017/32/article.pdf>
- Isfaeni, H., Corebima, A. D., Suwono, H., & Rohman, F. (2018). The Effectiveness of The Printed Books as a Learning Material in One-Day the Molecular Biology Courses. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 107–112. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.v12n2.249-257>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Jayaputra, A., Tolle, H., & Wardhono, W. S. (2017). Penerapan Mixed Reality sebagai Sarana Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Menggunakan Teknologi Hologram. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 1(9), 715–722. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Kang, C., & Woo, W. (2011). ARMate: An Interactive AR Character Responding to Real Objects. In M. Chang, W.-Y. Hwang, M.-P. Chen, & W. Muller (Eds.), *Edutainment Technologies Educational Games and Virtual Reality/Augmented Reality* (pp. 12–19). <https://doi.org/10.1007/978-3-642-23456-9>
- Kasmawati, K., Latuconsina, N. K., & Abrar, A. I. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 70–75. Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/3482/3911>
- Keleş, E., & Kefeli, P. (2010). Determination of Student Misconceptions in “Photosynthesis and Respiration” Unit and Correcting them with the Help of Cai Material. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3111–3118. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.474>
- Ko, C.-H., Chang, T.-C., Chen, Y.-H., & Hua, L.-H. (2011). The Application of Augmented Reality to Design Education. In M. Chang, W.-Y. Hwang, M.-P. Chen, & W. Muller (Eds.), *Edutainment Technologies Educational Games and Virtual Reality/Augmented Reality* (pp. 20–24). <https://doi.org/10.1007/978-3-642-23456-9>
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kusdiastuti, M., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunawan, G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(3), 117. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1393>
- Lestari, A. A., Nyoto, R. D., & Sukamto, A. S. (2018). *Implementasi Augmented Reality pada Mata Pelajaran Biologi untuk Pengenalan Alat Indra Manusia dengan Menggunakan Metode Marker*. 6(1), 34–42. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/23740>
- Link, A. (1993). Methods for Evaluating the Return on R&D Investment. In B. Bozeaman & J. Malkers (Eds.), *Evaluating R&D Impacts: Methods and Practice* (1st ed.). <https://doi.org/10.1007/978-1-4757-5182-6>
- Maad, S. (2010). *Augmented Reality*. Vukovar, Croatia: Intech.
- Mantasia, & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan dan Penunjang Metode Pembelajaran di SMK untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/10522/8701>
- Mescher, A. L. (2013). *Junqueira's Basic Histology* (13th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Mills, G. E., & Gay, L. R. (2016). *Educational Research Competencies for Analysis and Applications-Pearson* (11th ed.; G. Gootfried, ed.). Retrieved from [www.pearsonglobaleditions.com](http://www.pearsonglobaleditions.com)
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, 36–48. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhasanah, Z., Widodo, A., & Riandi, R. (2019). Augmented Reality to Facilitate Students' Biology Mastering Concepts and Digital Literacy. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3), 481–488. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.9694>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oranç, C., & Küntay, A. C. (2019). Learning from the Real and the Virtual Worlds: Educational use of Augmented Reality in Early Childhood. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 21, 104–111. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.06.002>

- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D* (4th ed.). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality* (1st ed.). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-54502-8>
- Pierdicca, R., Frontoni, E., Zingaretti, P., Malinverni, E., Colosi, F., & Orazi, R. (2015). Making Visible the Invisible. Augmented Reality Visualization for 3D Reconstructions of Archaeological Sites. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9254, 25–37. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-22888-4>
- Pomfrett, C. J. D. (2012). Special Senses. *Anaesthesia and Intensive Care Medicine*, 13(4), 194–196. <https://doi.org/10.1016/j.mpaic.2012.01.002>
- Prianto, A., & Kristanto, A. (2014). Pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Sistem Koordinasi Manusia Sub Bab Alat Indra Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Grati Pasuruan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(3), 1–15. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10251/10018>
- Purbasari, R. julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1–11. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/3749/>
- Putri, L. O. L., Rahman, T., & Priyandoko, D. (2016). Analyzing Concepts Mastery and Misconceptions About Evolution of Biology Major Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Reece, J. B., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V, & Jackson, R. B. (2014). *Campbell Biology* (10th ed.; B. Wilbur, ed.).
- Refirman, Sartono, N., & Hasanah, S. (2016). Pengaruh Learning Start with a Question (LSQ) terhadap Berpikir Analisis Siswa pada Materi Sistem Saraf. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 6–13. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/biosfer/article/view/5577/4166>
- Reiser, R. A., & Gagné, R. M. (1982). Characteristics of Media Selection Models. *Review of Educational Research*, 52(4), 499–512. <https://doi.org/10.3102/00346543052004499>
- Rifa'i, M., Listyorini, T., & Latubessy, A. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. *Prosiding Snatif*, 267–274. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/154>

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan* (1st ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Rusdi, R., Evriyani, D., & Praharsih, D. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Instruction Flip Dan Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 15–19. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.3>
- Rustaman, N., Dirdjosoemarto, S., Yudianto, S. A., Achmad, Y., Subekti, R., Rochintaniawati, D., & Nurjhani, M. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (1st ed.; S. Natakusumah, ed.). Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sahertian, J., & Muladi. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Pokok Bahasan Sel. *Tekno*, 19, 9–14. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4090>
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sartono, N., Komala, R., & Dumayanti, H. (2018). Pengaruh Penerapan Model Reciprocal Teaching Terintegrasi Mind Mapping terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Filum Arthropoda. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.4>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Setyastuti, S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Penguasaan Konsep Ilmu Pengetahuan Alam (Eksperimen pada SMP Negeri di Kecamatan Duren Sawit). *Proceeding of Biology Education*, 1(1), 63–68. <https://doi.org/10.21009/pbe.1-1.8>
- Siregar, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Visual Siswa Pada Konsep Sistem Indra. *Jurnal Biotik*, 3(2), 100–106. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/biotik/article/view/999>
- Sudarisman, S. (2015). Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.25273/florea.v2i1.403>
- Sudarja, J. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Indra Manusia melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Quangga*, 9(1), 32–41. Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/>

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanda, A., Ernawati, E., & Maulana, A. (2018). Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa Sma Kelas X. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.9>
- Suryanda, A., Rusdi, & Kusumawati, D. (2018). Pengembangan Praktikum Virtual Urinalisis sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 100–105. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/biosfer/article/view/5468/4069>
- Syafi'i, W., Suryawati, E., & Saputra, A. R. (2011). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA SMAN 2 Pekanbaru Tahun Ajaran 2010/2011. *Biogenesis Jurnal Pendidikan Sains Dan Biologi*, 11(2), 10–14. <https://doi.org/10.16194/j.cnki.31-1059/g4.2011.07.016>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tahyudin, I., Fitriyani, N. A., Dewiyanti, N., Amin, M. S., Firdaus, M. Y., & Utama, F. P. N. (2015). Inovasi Promosi Obyek Wisata Menggunakan Teknologi Augmented Teality (AR) Melalui Layar berbasis Android. *Jurnal Telematika*, 8(1), 1–13.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>
- Tegeh, M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tyas, N. A. N. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Karakter Pokok Bahasan Alat Indra Manusia Kelas IV* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/7415/1/10140010.pdf>
- Wahyudi, U., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior Abstrak. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 98–107. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>

- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 102–110. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jppasca/article/view/1533/1709>
- Wahyuningsih, W., Jamaluddin, J., & Karnan, K. (2015). Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash dan Implikasinya terhadap Keterampilan Metakognitif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas VIII SMPN 6 Mataram. *Jurnal Pijar Mipa*, 10(1), 41–46. <https://doi.org/10.29303/jpm.v10i1.16>
- Wardhono, W. S., Kusuma, L. P., & Marji, M. (2015). Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile pada Sistem Kedaruratan Medis. *Seminar Teknologi Dan Rekayasa*, 978–979. Retrieved from <http://research-report.umm.ac.id/index.php/sentra/article/view/2115/2189>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (A. Jarot, Ed.). Retrieved from [www.solusibuku.com](http://www.solusibuku.com)
- Weerasinghe, M., Quigley, A., Ducasse, J., Pucihar, K. C., & Kljun, M. (2019). Educational Augmented Reality Games. In V. Geroimenko (Ed.), *Augmented Reality Games II The Gamification of Education, Medicine and Art* (1st ed., pp. 3–30). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-15620-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-15620-6_1)
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *Equilibrium Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 137–141. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/4779/2266>