

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I, N, S., Sugihartini, N., Wahyuni, D, S., & Sunarya, I, M,G. (2014). Pengembangan E-Modul pada Materi “Melakukan Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI dan Text” untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Vol 3 (1), 19-25. DOI : <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v3i1.19762>
- Agustina, N, K, D., Damayanthi, L, P, E., Sunarya, I, M, G., & Putrama, I, P. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Vol 4 (5), 1-8 DOI : <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v4i5.6584>
- Anidi. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Publising.
- Arifitama, Budi. (2018). Bahan Ajar Flipbook Online Mata Kuliah PTI Menggunakan Pendekatan Augmented Reality. *Jurnal Teknodik*, Vol 22 (1), 1-10. DOI : <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.336>
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Awaluddin, R, D, D., & Rusimamto, P, W. (2016). Pengembangan Modul Elektronik PLC pada Standar Kompetensi Memprogram Peralatan Sistem Pengendali Elektronik dengan PLC Untuk Smk Raden Patah Kota Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 5 (3), 711-716.
- Azka, S. H. M., Indriyanti, D. R., & Widiyanti, T. (2016). Keefektifan Media Pembelajaran “Si Imut” Berbasis Masalah Materi Sistem Imun Terhadap Sikap Peka dan Peduli Keselamatan Diri dan Lingkungan Siswa. *Journal of Biology Education*, 5(3), 237-246. DOI : <https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14856>
- Badan Standar Nasional (BSNP). (2014). *Instrumen Penelitian Buku Teks Pelajaran Biologi SMA/MA*. Jakarta: BSNP.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Binato, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Campbell, Neil. A & Reece, Jane. B. (2010). *Biologi Edisi Kedelapan jilid 3 (Terjemahan Oleh Damaring Tyas Wulandar)*. Jakarta: Erlangga.

- Chang, R. C., & Chung, L. Y. (2017). Integrating Augmented Reality Technology into Subject Teaching: The Implementation of an Elementary Science Curriculum. *Springer*, Vol 422, 187-195. DOI : 10.1007/978-981-10-3187-8_20
- Chen, C. H., Chou, Y. Y., & Huang, C. Y. (2016). An Augmented Reality Based Concept Map to Support Mobile Learning for Science. *The Asia-Pacific Education Researcher*, Vol 25, 567-578. DOI : 10.1007/s40299-016-0284-3
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : Yrma Widya.
- Davis, B., & Summers, M. (2015). Appling Dale's Cone Of Expetience to Increase Learning and Retention: A Study Of Student Learning In a Foundational Leadership Course. *Qscience Proceedings*, 6(4).
- Dharma, Surya. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas PMPTK.
- Dick, W., Carey, L., Carey, J.O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. United State of America: Pearson.
- Doymus, K., Karacop, A., & Simsek, U. (2010). Effects of Jigsaw and Animation Techniques on Students' Understanding of Concepts an Subject in Electrochemistry. *Educational technology research and development*, 58(6), 671-691. DOI : <https://doi.org/10.10077/s11423-010-9157-2>
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ernawati, R., Toharudin, U., Ibrahim, Y., & Hizqiyah, I, Y, N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Aktif-Kooperatif Tipe LSA terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMA pada Subkonsep Sistem Imun Manusia. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2 (1), 90-109. DOI : <https://doi.org/10.36989/didaktik.v2i1.40>
- Fox, S, I. (2019). *Human Physiology Fifteenth Edition*. New York: McGraw Hill.
- Gall, M, D., Gall, J, P., & Borg., W, R. (2003). *Educational Reserch an Introduction Seventh Edition*. United Stated of America: Pearson Education, Inc.
- Gay, L, R., Mills, H, E., & Airasian, P. W. (2011). *Educational Research : Competencies for Analysis and Application Tenth Edition*. Upper Saddle river, N.J: Merrill/Pearson.
- Gunawan, D. (2010). Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Untuk Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, Vol 2 (1), Retrived from <http://hdl.handle.net/11617/1188>

- Hadiyanti, L. N., Widodo, A. (2015) Pengembangan Bahan Ajar Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia berbasis Pengetahuan Awal Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Vol 2 (1). DOI: <https://doi.org/10.36706/fpbio.v2i1.4718>
- Hamilton, K., & Olenewa, J. (2010). *Augmented Reality in Education*. Retrived from <https://k3hamilton.com/AR-Home.html>.
- Hanafy, M, S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, Vol 17 (1), 66-79.
- Hasruddin. (2009). Peran Multimedia dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, Vol 6 (2). 149.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hdayat, T. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi bagi Anak. *Creative Information Technology Journal*, Vol 2 (1). <https://doi.org/10.24076/citec.2014v2i1.39>
- Hidayah, U., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2016). Konsistensi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pada Evaluasi Guru dalam Pembelajaran Eksposisi Berdasarkan Kurikulum 2013 Siswa Kelas X MAN PATAS. *e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(3), 1-12. DOI : <http://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v5i3.8766>
- Hidayat, S., & Syahputra, A, A. (2020). Perancangan Multimedia Interaktif Sistem Imun Tubuh Manusia. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, Vol. 2(3), 144-149. DOI : <https://doi.org/10.30998/vh.v2i03.898>
- Ichsan, I, Z., Rusdi., & Sartono, N. (2017). Hasil Belajar Sistem Saraf Menggunakan Film Pendek. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)*, Vol 10 (2), 49-60. DOI : <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-2.7>
- Irfansyah, J. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, Vol 01(1). DOI : <http://dx.doi.org//10.26740/jieet.v1n1.p9-117>
- Ivanova, M., & Ivanov, G. (2011). Enhancement of Learning and Teaching in Computer Graphics Through Marker Augmented Reality Technology. *International Journal on New Computer Architectures and Their Applications (IJNCAA)*, Vol 1, 176-183.
- Jansenn, R. (2011). *Augmented Reality: The Ethical Importance of Shared Contest*. Thesis Master Apllied Ethics. Utretch: Utretch University.

- Jayawardana, H, B, A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Bionedukatika*, Vol 5 (1). DOI: <http://dx.doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Jenkins, G, W., & Tortora, F, J. (2013). *Anatomy and Physiology from Science to Life Third Edition*. United States of America: John Wilet & Sons, Inc.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pressindo
- Kamelia, Lia. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, Vol 9 (1), 238-253.
- Kaufmann. Hannes. (2012). Collaborative Augmented Reality in Education. *Education and Information Technologies*, Vol 5 (4), 263-276.
- Kaya, O, S., & Bicen, H. (2019). Study of Augmented Reality Applications Use in Education and Its Effect on the Academic Performance. *International Journal of Distance Education Technologies*, Vol 17 (3), 25-36. DOI : 10.4018/IJDET.2019070102
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2014). *Buku Ajar Imunisasi*. Jakarta. Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Kesehatan.
- Lakens, D. (2013). Calculating and Reporting Effect Sizes to Facilitate Cumulative Science: A Practical Primer for T-tests and ANOVAs. *Frontiers in Psychology*, 4, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00863>
- Lapasau, Merry. (2015). Bahasa Ilmiah dalam Teks Iklan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jerman. *Jurnal Sositologi*, Vol 14 (2), 113- 123. DOI : 10.5614/sostek.itb.j.2015.14.2.2
- Mantasia., Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di SMK untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 6 (3), 281-291. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.10522>
- Meilani, D., N. Dantes., & Tika. I. N. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Sainifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Dengan Kovariabel Sikap Ilmiah Pada Peserta Didik Kelas V SD Gusus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary* , Vol 3 (1). DOI : <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i1.1412>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, Educational Technologi: An Encyclopedia.

- Mukhlisa, Nurul. (2021). Miskonsepsi Pada Peserta Didik. *Speed Jurnal: Journal of Spesial Education*, Vol 4 (2), 66-76. DOI : <https://doi.org/10.31537/sped.v4i2.403>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol 1 (1), 36-48.
- Nursalam., Efendi, F. (2008). Pendidikan dalam Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christiano, A. (2019). Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Ruang Menggunakan Marker 3D Object Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, Vol 13(1), 53-60.
- Pawestri, U., Soeyono, Ira, K. (2013). Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika dengan Pengantar Bahasa Inggris Pada Materi Pokok Bentuk Logaritma Kelas X Imersi SMA Negeri Karangpandan Karanganyar 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Matematika Solusi*. Vol 1 (1), 1-7.
- Pribadi, B, A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Purwanto, R., Rahadi, A., & Lasmono, S. (2007). *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pustekom Depdiknas.
- Puspita, A., Kurniawan, A, D., & Rahayu, H, M . (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet pada Materi Sistem Imun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, Vol 4 (1), 64-73. DOI : <https://dx.doi.org/10.29406/524>
- Puspitasari, A, D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Eletroknik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 7 (1), 17-25. DOI : <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i.7155>
- Putri, Novitasari., Sugihartini, N., Wirawan, M, A., & Sunarya, I, M, G. (2016). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital (Paket Keahlian Multimedia) dengan Model Pembelajaran Task Based Learning pada Kelas XI di SMK 3 Mataram. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Vol 4 (5), 1-8. DOI : <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v5i3.8598>
- Putri, W, M., Bakri, F., & Permana, A, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Augmented Reality* pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2016*, Vol 5, 1-6. DOI : doi.org/10.21009/0305010218
- Qumillaila., Susanti, B, H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan *Augmented Reality* Versi Android sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, Vol 1, 57-69. DOI : <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>

- Rahayu, S., Murtiati, T & Djamahar, R. (2014). Web Based Learning Media Development In Cardiovascular System Human Anatomy And Physiology Subject. *Proceeding of International Conference On Research, Implementation And Education Of Mathematics And Sciences*, 91-96.
- Rizki, Y., Hariadi, M., Christyowidiasmoro. (2012). Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Proceeding Seminar Tugas Akhir Teknik Elektro FTI*.
- Sani, Y., Sari. N. F., & Haraha, R. D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Biologi Di Kelas XI SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat. *Jurnal Berkala Mahasiswa*, Vol 1 (3).
- Sanjaya, Wina. (2013). Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, R, E., & Saputra, D, I, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*. Vol 6 (2), 153-162. DOI : <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Sartono, N., Rusdi., & Handayani, M, R. (2018). Pengaruh Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (Pogil) dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa SMAN 27 Jakarta Pada Materi Sistem Imun. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)*, Vol 10 (1), 58-64. DOI : <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-1.8>
- Schwan, S., & Papenmeier, F. (2017). Learning From Animation: From 2D to 3D?. In *Learning from Dynamic Visualization*. Springer. 31-49.
- Setiawan, R, A. (2019). Peningkatan Literasi Sainifik melalui Pembelajaran Biologi menggunakan Pendekatan Sainifik. *Journal of Biology Education*, Vol 2 (1), 1-13. DOI : <https://doi.org/10.31237/osf.io/wkvsn>
- Setiyadi, M, W., Ismail., & Gani, H, A. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology*, Vol 3 (2), 102-112. DOI : <https://doi.rod/10.26858/est.v3i2.3468>
- Sherwood, Lauralee. (2014). *Human Physiology from Cells to Systems Ninth Edition*. Canada: Cengage Learning.
- Soepriyanto, Y., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Electronic Performance Support System Dalam Pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2 (1), 1-10.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Vol 2(3), 193. DOI : <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>

- Sudirman, D. (2014). Identifikasi Miskonsepsi Siswa pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP Negeri 36 Batam. *Simbiosis*, Vol 3 (1), 42-48. DOI: <http://dx.doi.org/10.33373/sim-bio.v3i1.252>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningsih. (2016). *Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syafriah, U., & Bachri, B, S. (2015). Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok *Animalia* Invertebrata untuk Siswa Kelas X di SMA. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol 1 (1), 1-5.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.
- Yuen, S, C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, Vol 4 (1), 118-140. DOI : <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>

