

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi*. Semarang: Pustaka Rizki Putra.
- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352.
- Afandi, A. (2017). Media ICT dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif dan ISpring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19–26.
- Aikens, M. L., & Dolan, E. L. (2014). Teaching Quantitative Biology: Goals, Assessments, and Resources. *Molecular Biology of The Cell*, 25(22), 3478–3481.
- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of The Literature. *Educational Research Review*, 20, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>
- Ali, N. (2019). Urgensi Bioetika dalam Perkembangan Biologi Modern Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Binomial*, 2(1), 64–85. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/186>
- Ángela, D. S., Ibáñez, M. B., & Kloos, C. D. (2013). Computers & Education Impact of An Augmented Reality System on Students ' Motivation for A Visual Art Course. *Computers & Education*, 68, 586–596. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.002>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran; Edisi revisi*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Ayuningtyas, Y. (2011). Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1993, 14.
- Darsono, M. (2000). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Semarang: IKIP Press.
- Djamahar, R., Ristanto, R. H., Sartono, N., & Darmawan, E. (2020). *Approaches to Respiratory and Excretion Systems Teaching: An Innovative Learning through Cirsa*. 8(6), 2204–2210. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080602>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.

- Dwi, A. S. R., & Ashadi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi Media Animasi terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Asam Basa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1).
- Edhita Putri Daryanti, Yudi Rinanto, S. D. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Ilmiah Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains Tahun III*, 2, 163–168.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Huang, T. L., & Liao, S. (2015). A Model of Acceptance of Augmented-Reality Interactive Technology: The Moderating Role of Cognitive Innovativeness. *Electronic Commerce Research*, 15(2), 269–295.
- Ibáñez, M. B., Portillo, A. U., Cabada, R. Z., & Barrón, M. L. (2019). Impact of Augmented Reality Technology on Academic Achievement and Motivation of Students from Public and Private Mexican schools. A Case Study in A Middle-School Geometry Course. *Computers & Education*, 103734. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103734>
- 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)*, 1(1), 176–184.
- Jauhar, M. (2011). Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2).
- Khafid, M. (2008). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Akuntansi : Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 37(1).
- Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W. (2010). Merlin C. Wittrock and the Revision of Bloom's Taxonomy. *Educational Psychologist*, 45(1), 64–65.
- Kumala, D. R., & Ami, M. S. (2021). *Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Reading Questioning & Answer (RQA): Materi Sistem Respirasi Manusia untuk Peserta Didik SMA/MA/Sederajat Kelas XI*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Kurniawan, A. D. (2013). Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 8–11.

- Lari, F. S. (2014). The Impact of Using PowerPoint Presentations on Students' Learning and Motivation in Secondary Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1672–1677.
- Latif, A., & Loppies, S. H. D. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Pembelajaran Anatomi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android. *Mustek Anim Ha*, 8(2), 141–147.
- Low, J.-Z., Azrina Kamaruddin, & Muhammad Dzulkhiflee Hamzah. (2019). *Mobile Augmented Reality Application for High School History Subject (SejarAR)*. 1–7.
- Lyu, M. R. (2011). Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad. *Computer*, i(5), 77–75.
- Miarsyah, M., Putrawan, I. M., & Hermadianti, D. (2018). Hubungan Antara Ketekunan (Persistence) dengan Hasil Belajar Biologi: Studi Korelasional Terhadap Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 102 Jakarta. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 29–36.
- Mudjiono, D. dan. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mufida, I. A., & Fauziah, A. N. M. (2021). Analisis Unsur Media Presentasi dengan Powerpoint yang Digunakan Oleh Guru IPA di SMPN 1 Megaluh. *PENSA E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 205–212.
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48.
- Mulyono, O., Bustami, Y., & Julung, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Biologi Sekolah Menengah Pertama melalui Metode Demonstrasi. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2(2), 15–19.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Mustaqim, I., Kurniawan, N., Yogyakarta, U. N., Teknik, F., & Yogyakarta, U. N. (2017). Pengembangan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144.
- Nasution, S. A. (2019). Skrining Makroskopis Cairan Pleura dari Efusi Pleura di Unit Laboratorium Patologi Anatomi Rumah Sakit Umum Pendidikan Haji Adam Malik Medan. *Jurnal AnLabMed*, 1(1), 23–32.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–88.

- Olsson, T., Lagerstam, E., Kärkkäinen, T., & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2013). Expected User Experience of Mobile Augmented Reality Services: A User Study in The Context of Shopping Centres. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(2), 287–304.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151.
- Pasaréti, O., Hajdú, H., Matuszka, T., Jámbori, A., Molnár, I., & Turcsányi-Szabó, M. (2011). Augmented Reality in Education. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 3(1), 91–93. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2011010108>
- Purnamasari, D., & Dwiastuti, S. R. I. (2016). The Influence Of Application Augmented Reality Media Based Discovery Learning Toward Learning Achievement On Blood Matter. *Bio-Pedagogi*, 5(2), 7–14.
- Putrawan, I. M. (2019). *Pengujian Hipotesis dalam Penelitian-penelitian*. Alfabeta.
- Qumillaila, Hana, B. S., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 1, 57–69.
- Rahayu, S., Wardi, W., & Suripto, S. (2013). Keefektifan Antara Media Animasi Flash dengan Powerpoint Dalam Pembelajaran Biologi Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2(1), 1–5.
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 212–227.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riduwan, S. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (4th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Rini, D. S., Azrai, E. P., Suryanda, A., Inayah, S. S., Khansa, A. A., & Kurnianto, B. (2022). Augmented Reality (AR) Technology on The Android Operating System in Human Respiratory System: From Organ to Cell. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(1), 25–35.
- Ristanto, R. H., Zubaidah, S., Amin, M., & Rohman, F. (2018a). From A Reader to A Scientist: Developing Cirgi Learning to Empower Scientific Literacy and Mastery of Biology Concept. *Biosfer*, 11(2), 90–100. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.v11n2.90-100>
- Ristanto, R. H., Zubaidah, S., Amin, M., & Rohman, F. (2018b). The Potential of Cooperative Integrated Reading and Composition in Biology Learning at

Higher Education. *International Journal of Educational Research Review*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.24331/ijere.376727>

Sartono, N., Suryanda, A., Ahmad, T. L. S., Zubaidah, Z., & Yulisnaeni, Y. (2020). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Biologi: Upaya Pemberdayaan Guru Biologi Madrasah Aliyah DKI Jakarta. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 7–14. <https://doi.org/10.32672/btm.v2i1.2099>

Sudjana, N. (2013). *Proses Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.

Suryanda, A., Azrai, E. P., & Setyorini, D. (2020). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru IPA. *Jurnal SOLMA*, 9(1), 121–130. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.4406>

SY, N., Corebima, A. D., & Susilo, H. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Numbered Heads Together ( NHT ) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 1(10), 1993–1998.

Tanjung, I. F. (2016). Guru dan Strategi Inkuiri dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tarbiyah*, 23(1), 64–82.

Tri Suwarno Handoko Noviyanto, Nengsih Juanengsih, E. S. R. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *EDUSAINS*, 7(1), 57–63.

Usada, E. (2014). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). *Jurnal Infotel*, 6(2), 83–88.

Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Penggunaan Media Video dengan Media Powerpoint melalui Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101.

Weng, C., Otanga, S., Christianto, S. M., & Chu, R. J. C. (2020). Enhancing Students' Biology Learning by Using Augmented Reality as a Learning Supplement. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 747–770.

Widiansyah, F. (2014). *Implementasi Augmented Reality Pengenalan Arca Menggunakan Metode Pattern Recognition di Museum Sri Baduga Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia.

Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>

Wuryaningrum, V., Sartono, N., & Dewahrani, Y. Retno. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bilingual dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Biosfer*, VII(1), 10–16. <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577>

