

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H., Sarwana, I. P., & Hartanti, E. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel. *Jurnal Tarbiya*. I(1)
- Anwar, I. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar, Bahan Kuliah Online*. Bandung: Direktori UPI. Hlm. 15
- Azuma, R. (1997). A Survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 6 (4): 356-385. doi:10.1162/pres.1997.6.4.355
- Badan Standar Nasional (BSNP). (2014). *Instrumen Penelitian Buku Teks Pelajaran Biologi SMA/MA*. Jakarta: BSNP
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., & Mitchell, K. G. Penerjemah W. M. (2010). *Biologi* (5th ed.; A. Safitri, ed.). Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewahrani, Y. R., Rahayu, S., Suprpto, M., Puspitasari, R., Banila, L. (2017). An Innovation In Developing Module Integrated Multimedia For High School Students On Metabolism Material. *Proceeding International Seminar on Science Education*. Vol. 3 No.1:293-299
- Dick, W., Carey, L., Carey, J,O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Pearson.
- Fadli, R., Sartono, N., Suryanda, A. (2017). Pengembangan Kamus Berbasis Sistem Operasi Telepon Pintar Pada Materi Biologi SMA KELAS XI. *Jurnal*

*Pendidikan Matematika dan IPA*. Vol. 8 No. 2: 10-17

Furth, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. USA: Springer.  
<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>

Herdani, TP., Sartono N., Evriyani D. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta). *Biosfer*, 8(1), 20–28.

Husni, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Siswa Kelas XI IPA SMA*. Masters thesis, UNIMED

Hsu, Y., Lin, Y., & Yang, B. (2017). Impact of *Augmented Reality* Lessons On Students STEM interest. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(2), 1–14.

Indrawaty, Y., Ichwan. M., & Putra. W., (2013). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality (AR). *Jurnal Itena Library*. Vol.4 -4 h.8, Bandung: Institut Teknologi Nasional Bandung.

Lamb, R. L., & Anetta, L. (2013). The Use of Online Modules and the Effect on Student Outcomes in a High School Chemistry Class. *Journal of Science Education and Technology*, 22(5), 603-613. <https://doi.org/10.1007/s10956-012-9417-5>

Mauludini, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)* Vol. 3, No. 2

Mugiarti, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality Pada Materi Ikatan Kimia*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.

Nugroho, A. S., Munzil., & Hamimi, E. (2021). Development Of Supplementary Books For Human Respiratory System Based *Augmented Reality* Technology.

*AIP Conference Proceedings*. 2330, 060001 (2021);  
<https://doi.org/10.1063/5.0043269>

Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Nurdiyanti. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Tesis. Universitas Negeri Makassar.

Nuriyanati, F., Sartono N., Evriyani D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *Biosfer*, 7(2), 47–52.

Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press

Purwanto., Aristo R., Suharto, L., (2007). *Pengembangan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sambodo, R., Prayitno, B., & Karyanto, P. (2019). The Development Of ECO AR Learning Media Based On *Augmented Reality* Technology On The Topic Of Ecosystem. *AIP Conference Proceedings* 2194, 020108 (2019);  
<https://doi.org/10.1063/1.5139840>.

Sahertian, J., & Muladi. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* pada Pokok Bahasan Sel. *TEKNO*. 19: 9-14

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta

Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Abstrak. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 83-89.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sungkono. (2009). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Majalah Ilmiah Pembelajaran.

Tegeh, I. M., Jampel I. N., Pudjawan, Dkk. (2014). *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tony Mullen. (2011). *Prototyping Augmented Reality*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.,

