

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, R., & Singhal, A. (2019). Augmented Reality And Its Effect On Our Life. *Proceedings Of The 9th International Conference On Cloud Computing, Data Science And Engineering, Confluence 2019*, 510–515. <https://doi.org/10.1109/CONFLUENCE.2019.8776989>.
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, 11(28). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>.
- Arindawan, D., Lambang, S., & Palenewen, E. (2021). The Effectiveness Of Online Offline Learning Media (Mo2) Based On Smartphone. *Indonesian Journal of Educational Review*, 8(1), 15–22. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijer/article/view/23250>.
- Aroyandini, E. N., Anfa, Q., & Firanti, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Biologi Siswa. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(3), 198–208. <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i3.1352>.
- Badruzzaman, A., & Raharjo. (2019). Profil Miskonsepsi Siswa pada Materi Sistem Endokrin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2), 225–231. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Çimer, A. (2012). What makes biology learning difficult and effective : S tudents ' views. *Educational Research and Reviews Vol.*, 7(3), 61–71. <https://doi.org/10.5897/ERR11.205>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fajriani, N. D., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2021). Penggunaan Augmented Reality Untuk Memfasilitasi Perubahan Representasi Konseptual Siswa Tentang Sistem Endokrin dan Penguasaan Konsep. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 164–173. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPB>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.Pdf>*, 16(7), 1073–1080.
- Harjali, Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Dwiyoogo, W. D. (2016). Strategi Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Kondusif: Studi Fenomenologi pada Kelas-kelas Sekolah Menengah Pertama di Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 23(1), 10–19.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai

Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 1(2), 34–41.

Herdani, T. P., 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.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/biosfer/article/download/5594/4181>

Hiola, S. F., & Muis, A. (2023). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Biologi di SMA. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 715–720. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1190>.

Irmayanti, Hasruddin, & Kartika. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Pokok Hormon di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Matauli Pandan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 12(1), 1–6. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpms/article/view/8998>

Jalmo, T., Rakhmawati, I., & Nuraini, K. (2022). The effect of respiratory augmented reality media on analysis and evaluation skills of eight grades students. *Biosfer*, 15(2), 169–177. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.23142>.

Jayanti, M. A., & Pertiwi, K. R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 112–127. <https://doi.org/10.22219/Jinop.V9i1.23178>.

Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>.

Masing, F. A., & Sila, V. U. R. (2023). The development of local plants e-module based on mobile learning for the subjects of botany and plant morphology. *Biosfer*, 16(1), 197–205. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.32900>

Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. *Jurnal Metode Penelitian*. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>

Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>

- Najwa, Gunawan, Sahidu, H., & Harjono, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi (JPFT)*, 8. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3437>
- Nurrita, T. (2018a). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Nurrita, T. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2). jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F%0abelajar
- Pratama, A., Sari, T. N. I., Istiqomah, N., Widiyanti, E. R., & Kusniati, Y. (2024). Improving critical thinking and metacognitive skills through the discovery learning model assisted by practicum for high school students. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 17(2), 102–112.
- Puspitadewi, Z. N. (2019). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Materi Kenampakan Alam Siswa Kelas V SD Negeri 2 Janturan Pengasih. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 543–552. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14998>
- Putri, C. R. (2021). Lanalisis Bibliometrik Laboratorium Fisika Berbasis Media Pembelajaran Berteknologi Augmented Reality [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://Repository.Radenintan.Ac.Id/15173/>
- Rahma, F. I. R. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Razmuliani, N., Achdiani, Y., & Ana. (2022). Pengembangan Video Penyuluhan Bahasa Kasih Remaja Putri Menggunakan Canva Di Pusat Pembelajaran Keluarga Kota Bandung. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 9(2), 200–211. <http://doi.org/10.21009/JKKP.092.07>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and development research*.
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., Ar, Z. T., & Nasruddin. (2020). Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *El Banat*, 10(1), 42–73.
- Samritin, S., Susanto, A., Manaf, A., & Hukom, J. (2023). A meta-analysis study

of the effect of the blended learning model on students' mathematics learning achievement. *Jurnal Elemen*, 9(1), 15–30.
<https://doi.org/10.29408/jel.v9i1.6141>

Sartono, N., Rusdi, R., & Handayani, R. (2017). 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*, 10(1), 58–64.
<https://doi.org/10.21009/biosferipb.10-1.8>

Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia Volume*, 7(1).

Siantari, L., Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2023). The Implementation of Digital Multilingual Thematic Dictionary towards The Fourth Grade Students' Literacy Skill: An Experimental Study. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(1), 799–813.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v11i2.3596>

Sopian, H. (2019). Deskripsi Kemampuan Berpikir Logis dan Pemahaman Konsep Sistem Hormon pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Ilmu Dan Pendidikan Biologi*, 7(2), 85–88.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/edubiologica>

Stevenson, D. C., & Palmer, R. H. (1979). Background Noise Level Variations in a Suburban Environment. *Proceedings - International Conference on Noise Control Engineering*, 2(10), 789–792.

Subekti, Y., & Ariswan, A. (2016). Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.6278>

Sullivan, G. M., & Feinn, R. (2012). Using Effect Size—or Why the P Value Is Not Enough . *Journal of Graduate Medical Education*, 4(3), 279–282.
<https://doi.org/10.4300/jgme-d-12-00156.1>

Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>

Suryaningsih, Y. (2017). Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 2(2), 49–57.
<https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v1i2.4537>

- Susilo, M. A., & Suwahyo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment (Development of Learning Media Based on Android Applications To Increase Cognitive Learning Results in-Wheel Alignment Le. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2), 91–98.
- Sutisna, A. L. M. (2018). Manusia Menggunakan Metode Peragaan Animasi 3D Berbasis Augmented Reality. 18–28.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>
- Tekkaya, C., Ozkan, O., & Sungur, S. (2001). Biology Concepts Perceived As Difficult By Turkish High School Students. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 21, 145–150.
[Http://Www.Efdergi.Hacettepe.Edu.Tr/200121cerenTekkaya.Pdf](http://Www.Efdergi.Hacettepe.Edu.Tr/200121cerenTekkaya.Pdf)
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global Etistika. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
<http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Winata, I. W. A., Suwindra, I. N. P., & Mardana, I. B. P. (2018). Pengembangan Quiz Game Fisika Pada Topik Momentum Dan Impuls Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jppf*, 8(1).
- Wonorahardjo, S., Hajji, A., & Hardika. (2021a). Learning Innovation Book Smart Learning - Based Media. In D. Saryono, W. Kamdi, H. Praherdhiono, & S. Wonorahardjo (Eds.), *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents* (4th ed.). Universitas Negeri Malang.
- Wonorahardjo, S., Hajji, A., & Hardika. (2021b). *Learning Innovation Book Smart Learning - Based Media* (D. Saryono, W. Kamdi, H. Praherdhiono, & S. Wonorahardjo (eds.); 4th ed.). Universitas Negeri Malang.