

## DAFTAR PUSTAKA

- Alan Januszewski, & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach (9th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: PT. Unit Percetakan UNJ.
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2012). *Biology (9th ed.)*. San Francisco: Pearson Benjamin Cummings.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching (3rd ed.)*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction (8th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hannafin, M.J., & Peck, K.L. (1988). *The design development and evaluation of instructional software*. Macmillan, New York.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran; manual dan digital*. Ciawi: Ghalia Indonesia.

- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. II)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. New York: Routledge.
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of innovations (3rd ed.)*. New York: Free Press.
- Robin, B., & Linda, S. (2011). *The power of multimedia in education*. Boston, MA: Pearson.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E., et al. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. New York, NY: Pearson.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering (9th ed.)*. Boston, MA: Addison Wesley.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2012). *Desain instruksional modern*. Jakarta: Erlangga.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Vaughan, T. (2014). *Multimedia: Making it work (9th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. Jakarta: PT. Unit Percetakan UNJ.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology (13th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Dina Siti Logayah et al. (2023). *Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Jurnal BASICEDU*, 7(4), 326–338.
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–19.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). *Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 175.

- Ilmawan Mustaqim & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality*. Jurnal Edukasi Elektro, 1(1), 37–44.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2024). *Pengaruh sarana dan prasarana terhadap motivasi belajar di SMK Swasta Bandung*. Jurnal Manajemen Pendidikan.
- Kurniawan, A., & Dewi, T. (2021). *Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis augmented reality menggunakan Vuforia*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 112–121.
- Leny Marinda. (2020). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar*. An-Nisa', 13(1), 116–152.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). *Penerapan model-model desain pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat*. PENSA, 2(2), 241–265.
- Nugraha, D., Santoso, H., & Widodo, A. (2020). *Augmented reality sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan*. Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi, 11(1), 12–20.
- Putra, A., & Putri, R. (2021). *Pengembangan media augmented reality pada materi sistem pencernaan manusia*. Jurnal Pendidikan Sains dan Biologi, 13(2), 110–118.
- Radu, I. (2014). *Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis*. Personal and Ubiquitous Computing, 18(6), 1533–1543.
- Sani, R. A., & Mulyadi. (2022). *Pengembangan media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(1), 37–46.



Suryani, N., & Hendratmoko, T. (2021). *Analisis kesulitan belajar biologi pada materi sistem organ manusia*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 7(1), 55–63.

Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). *Aplikasi mobile augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan hardware komputer berbasis Android*. Jurnal PROSISKO, 4(1).

Gaol, L. (2018, April 25). Membenahi kualitas pendidikan Indonesia. Diambil kembali dari <https://analisadaily.com/berita/arsip/2018/4/26/545175/membenahi-kualitas-pendidikan-indonesia/>

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka mata pelajaran Biologi Fase F. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diambil dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Fase F Kurikulum Merdeka Belajar. Diambil dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>