

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, S., Pambudi, N., & Rahmi, A. N. (2022). Pembuatan Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Organel Sel Pada Tumbuhan Dan Hewan (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Dlingo). In *Information System Journal (Infos)* | (Vol. 5, Issue 1).
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan *Software* Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Ariska, N. N., & Laksono, P. J. (2023). Pengembangan *E-Book* Kimia Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Materi Bentuk Molekul Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(2).
- Bakhtiar, S. (2011). Biologi Untuk Sma Dan Ma Kelas Xi: Vol. Vi. Pt. Sarana Panca Karya Nusa.
- Becker, L. A. (2000). *Effect Size (Es)*. <http://web.uccs.edu/lbecker/psy590/es.htm>
- Bower, M., Howe, C., Mccredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). *Augmented Reality In Education - Cases, Places And Potentials*. In *Educational Media International* (Vol. 51, Issue 1, Pp. 1–15). <https://doi.org/10.1080/09523987.2014.889400>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. In *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Us. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Campbell, N. A. ., & Reece, J. B. . (2009). *Biology Neil A. Campbell, Jane B. Reece* (8th Ed.). Pearson Benjamin Cummings.
- Carolina, Y. Dela. (2022). *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3d Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2013). *Affordances Of Augmented Reality In Science Learning: Suggestions For Future Research*. In *Journal Of Science Education*

- And Technology* (Vol. 22, Issue 4, Pp. 449–462).
<https://doi.org/10.1007/S10956-012-9405-9>
- Dharmalau, A., Hiswara, I., & Cahya Geovani, D. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Menggunakan *Software Unity 3d* Dan *Vuforia*. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 15–22.
<https://doi.org/10.34151/Technoscientia.V15i1.3833>
- Dwipangga, A., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Prinsip Dasar Animasi Dengan Metode Luther-Sutopo. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 148–153. <https://doi.org/10.36341/Rabit.V9i1.3924>
- Dzulfikar, A., Cuga, C., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal*, 2(1), 868.
- Efendi, S., Pakpahan, V., & Sidabalok, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Kimia Analisa Kualitatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa, Volume 4 Nomor 1*. <https://doi.org/10.31604/Ptk.V4i1.103-111>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K., Kanya, N., Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023a). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K., Kanya, N., Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023b). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1(2).
- Foxman, M. (2019). *United We Stand: Platforms, Tools And Innovation With The Unity Game Engine*. *Social Media And Society*, 5(4).
<https://doi.org/10.1177/2056305119880177>
- Gupta, A. (2019). Cell And Organelles. In *Comprehensive Biochemistry For Dentistry* (Pp. 5–32). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1035-5_2

- Hafidha, A. A. (2020). *Biologi Sel*. Cv. Alinea Media Dipantara.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran* (Klaten). Penerbit Tahta Media Group.
- Hasanti, M. A., & Zulyusri, Z. (2021). Meta-Analisis Miskonsepsi Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Biologi Tingkat Smp. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(1), 263–268. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.6.1.263-268>
- Hendriyani, Yeka, Effendi, H., Novaliendry Dony, & Effendi Hastria. (2019). *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jtip Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, Vol. 12, No. 2, 2019. <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Juliana Nendissa, S., Nasir, M., Treesna Wulansari, N., Ayu Manik Damayanti, I., Hasanah, U., Hidayati Pratiwi, R., Rifqi Hariri, M., Nindatu, M., Agung Istri Mas Padmiswari, A., Hidana, R., Nendissa, D. M., Noviantari, A., Wayan Sukma Antari, N., & Damayanti, E. (2023). *Biologi Sel*. www.penerbitwidina.com
- Kamaruddin, R., & Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jrip: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35.
- Kania, N. (2024). *Inovasi Pembelajaran*. Penerbit Edupedia Publisher. <https://www.researchgate.net/publication/378479974>
- Kaniawati, E., Mardani, M., Lestari, S., Ulan, N., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. In *Journal Of Student Research (Jsir)* (Vol. 1, Issue 2).
- Keputusan Kepala Badan Standar, K. Dan A. P. N. 032/H/Kr/2024. (2024). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- Khanan, A., & Wardhani, I. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Biologi Sel *Augmented Reality* (Biosar) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas Xi Sma/Ma. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(3), 392–399. <https://doi.org/10.22437/Biodik.V10i3.34384>
- Khoiriah, S. U., Lam, L. K., & Lubis, U. (2023). Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan Di Era *Society 5.0*. *Jispendiora: Jurnal Ilmu Sosial*,

- Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2).
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.650>
- Kraft, M. A. (2019). *Interpreting Effect Sizes Of Education Interventions* (Edworkingpaper:19-10). Annenberg Institute At Brown University.
<http://www.edworkingpapers.com/Ai19-10>
- Lestari, A., Maritasari, D., Husni, M., Wardina, I., & Sari, A. (2024). The Importance Of Augmented Reality (Ar) Media To Increase Interest In Learning At Primary Schools. *Journal Of English Study Programme, Vol 6 No 2*.
- Mahartika, I., Iwan, Sutrisno, Dwinanto, A., Yulia, N., & Andryanto. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Meltzer, D. E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible “Hidden Variable” In Diagnostic Pretest Scores. American Journal Of Physics*, 70(12), 1259–1268.
<https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Mifandi Mandiri Digital.
- Milala, H., Joko, Endrtyansayah, & Agung, A. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe *Flash Player*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11, 195.
- Muriyatmoko, D., Harmini, T., & Fakhry Ali, M. (2024). Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sel Pelajaran Biologi Sma Kelas Xi Curugbitung. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*.
- Nazar, M., Zulfadli, Rahmatillah, Puspita, K., Setiawaty, S., & Sulastri. (2024). *Development Of Augmented Reality As A Learning Tool To Improve Student*

- Ability In Comprehending Chemical Properties Of The Elements. Chemistry Teacher International*, 6(3), 241–257. <https://doi.org/10.1515/Cti-2023-0070>
- Nendissa, S., Nasir, A., Wulansari, N., Damayanti, I., & Pratiwi, R. (2023). *Biologi Sel*. Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Nisak, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi Untuk Siswa Sma Ditinjau Dari. In Nisak. *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi Edubiologia* (Vol. 1, Issue 2).
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* Dalam Media Pembelajaran. In *Jurnal Sistem Informasi, J-Sika* (Vol. 03, Issue 01).
- Nurhuda, W., & Hasanah, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis *Augmented Reality* Materi Fotosintesis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01*.
- Oktavia, R. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Pembelajaran Biologi Di Sma 1 Pante Ceureumen Aceh Barat. *Bionatural, Vol Ix No. 2 S*, 26–32.
- Pamorti, O. A., Winarno, & Suryandari, K. C. (2024). *Effectiveness Of Augmented Reality Based Learning Media To Improve Critical Thinking Skills On Ipas Material. Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 10(5), 2211–2219. <https://doi.org/10.29303/Jppipa.V10i5.7139>
- Parinata¹, D., & Puspaningtyas², N. D. (2021). *Optimalisasi Penggunaan Google Form Terhadap Pembelajaran Matematika* (Vol. 3, Issue 1). <http://account.google.com/login>.
- Prameswari, S., Basori, I., & Suprih Wihidayat, E. (2019). *The Comparison Between The Use Of Blender And 3ds Max Application Toward Students' Comprehension Of 3d Animation Subject At Vocational School In Surakarta. Indonesian Journal Of Informatics Education*.
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*. In *Jurnal Eltek* (Vol. 11).
- Pratama, T., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Hewan Reptil Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa*

- Perangkat Lunak (Jatika)*, 3(1), 73–76.
[Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika)
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia Di Era Digital. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih Afosj-Las*, 3(3), 43. [Https://J-Las.Lemkomindo.Org/Index.Php/Afosj-Las/Index](https://j-las.lemkomindo.org/index.php/afosj-las/index)
- Purwaningsih, E. (2022). *Biolgo Sel* (Zuhri Gayo, Ed.; Abdul Radjab Malawat). Penerbit Universitas Yarsi.
- Putri, D. (2021). *Media E-Modul Berbasis Android Untuk Pembelajaran Online Pada Materi Pengeringan Di Smkn 1 Mundu Cirebon*.
- Rahmadina Rahmadina, Yulis Aulia, Muhammad Agung Saputra³, Dilla Wardhani, & Fitriani Fitriani. (2024). Perbedaan Teori Organisme Sel Prokariotik, Eukariotik Dan Virus. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(5), 75–84.
[Https://Doi.Org/10.62383/Algoritma.V2i5.128](https://doi.org/10.62383/Algoritma.V2i5.128)
- Rahmwati, A., Gunahardi, & Muchtaron, M. (2022). *Augmented Reality For Teaching Cell Materials In Biology For Undergraduate Students*. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*.
- Ribatti, D. (2018). *An Historical Note On The Cell Theory. In Experimental Cell Research* (Vol. 364, Issue 1, Pp. 1–4). Elsevier Inc.
[Https://Doi.Org/10.1016/J.Yexcr.2018.01.038](https://doi.org/10.1016/j.yexcr.2018.01.038)
- Rizal, S., Maharani, I., Ramdhan, N., Rizqiawan, D., Abdurachman, & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*. [Www.Penerbit-Nurani.Com](http://www.penerbit-nurani.com)
- Rohmatulloh, G., Siregar, N., & Widodo, R. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Biologi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Volume 08, No 04*, 139–146.
- Sahara, A. I., Pendidikan, D., & Bangunan, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Perhitungan Volume Pekerjaan Pondasi Dan Sloof Gde Agus Yudha Prawira Adistana. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (Jkptb)*, 09, 1–11.
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.

- Sambodo, R. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas Xi Sma/Ma*.
- Samo, U., Saldera, K., Batool, S., Samo, R., Tunio, A., & Mangi, R. (2022). *Cytoplasm, Cytosol And Cytoskeleton Content And Structure. In Journal Of Clinical Research And Medicine* (Vol. 5, Issue 5).
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Penerbit Kencana.
- Sari, A., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2).
<https://doi.org/10.47709/Digitech.V4i2.5127>
- Sarnoto, A., Hidayat, H., Hakim, L., Alhan, K., & Dian, W. (2023). Analisis Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar. *Journal On Education*, 06(01).
- Setyo Bawono, A., Mahardika, G., Putra, C., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Psikologi, D. (2023). *Elementary School Teacher Journal* Pengembangan Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu Pada Muatan Pelajaran Ips Kelas V Sd. *Elementary School Teacher Journal*, 6(1).
- Shoffa, S. (2023). *Buku Media Pembelajaran* (Sriwardona & R. Yani, Eds.). Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Silitonga, A., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. (2022). Sisfo : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2).
- Singer, S. J., & Nicolson, G. L. (1972). *The fluid mosaic model of the structure of cell membranes. Science*, 175(4023), 720–731.
<https://doi.org/10.1126/science.175.4023.720>
- Slamet, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)* (Rindra Risdiantoro). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Solihin, M., Zaini, M., & Amintarti, S. (2023). Kualitas Lkpd-E Pada Subkonsep Kelas Pisces Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Kinerja Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 1–9. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb>

- Sudriman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K., & Sukmawati, R. (2020). *Proses Belajar Dan Pembelajaran* (Suci Haryanti, Ed.). Cv. Media Sains Indonesia. Wwww.Medsan.Co.Id
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Alfabeta, Cv.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Alaika Salmulloh, Ed.). Pedagoia. Wwww.Insanmadani.Com
- Suprpto, P. K., Suharsono, Chaidir, D. M., & Ali, M. (2019). Development Of Wimba 3 Dimension Interactive Animation Media On Plant Anatomy. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012002>
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Di Smk Al-Aziziyah Candi. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.21107/Edutic.V9i2.22082>
- Tasya'ah, Fadlilah, R., Khanifa, M., & Zulfahmi, M. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan. *Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3, 161–170. <https://doi.org/10.61132/Morfologi.V3i1.1331>
- Tongprasom, K., Boongsood, W., Boongsood, W., & Pipatchotitham, T. (2020). Comparative Study Of An Augmented Reality Software Development Kit Suitable For Forensic Medicine Education. *International Journal Of Information And Education Technology*, 11(1), 10–15. <https://doi.org/10.18178/Ijiet.2021.11.1.1482>
- Tracy, K. W. (2012). Mobile Application Development Experiences On Apples Ios And Android Os. *Ieee Potentials*, 31(4), 30–34. <https://doi.org/10.1109/Mpot.2011.2182571>
- Valades-Cruz, C. A., Leconte, L., Fouche, G., Blanc, T., Van Hille, N., Fournier, K., Laurent, T., Gallean, B., Deslandes, F., Hajj, B., Faure, E., Argelaguet, F., Trubuil, A., Isenberg, T., Masson, J. B., Salamero, J., & Kervrann, C. (2022). Challenges Of Intracellular Visualization Using Virtual And Augmented

Reality. *Frontiers In Bioinformatics*, 2.
<https://doi.org/10.3389/fbinf.2022.997082>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wellson, M. G., & Atmojo, W. T. (2024). *Implementasi Metode Gdlc Pada Game Taxi Rush Menggunakan Unity Engine* (Vol. 18, Issue 1).
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>

Yusup, A., Azizah, A., Rejeki, E., & Silviani, M. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 2023.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>