

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Masri, D. Surani, and A. Fricticarani, "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP," *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 4, no. 3, pp. 209–216, 2023.
- [2] R. Thahir and R. Kamaruddin, "Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) terhadap hasil belajar biologi siswa SMA," *J. Ris. Dan Inov. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 24–35, 2021.
- [3] A. Hernanda and A. S. Aji, "Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 1, pp. 245–251, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i1.1166.
- [4] G. F. Rahmadhani, E. A. Satyani, P. W. Suprobo, R. U. P. K. Sari, and R. Setiawan, "Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar 7 Solo Baru," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2023.
- [5] B. S. Permana, L. A. Hazizah, and Y. T. Herlambang, "Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi," *Khatulistiwa J. Pendidik. Dan Sos. Hum.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–28, 2024.
- [6] I. Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 13, no. 2, pp. 174–183, 2016.
- [7] E. Y. Lorin, H. Hindarto, and C. Taurusta, "Penerapan Augmented Reality dalam Pendidikan Anatomi Manusia di Sekolah Menengah," *Indones. J. Appl. Technol.*, vol. 1, no. 3, p. 15, 2024, doi: 10.47134/ijat.v1i3.3067.
- [8] F. Sylvia, B. Ramdhan, and S. Windyariani, "Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi:(The Effectiveness of Augmented Reality Towards Studentsâ€™ Higher Order Thinking Skills in Biology Subject)," *Biodik*, vol. 7, no. 2, pp. 131–142, 2021.
- [9] Y. Yunita, "Rancang Bangun Animasi Interaktif Tuntunan Sholat dengan Metode Mdlc," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 155–159, 2016, doi: 10.51998/jti.v2i2.90.
- [10] F. Y. Prasetyo, Sutarman, and S. Diwandari, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 935–943, 2024, doi: 10.35870/jimik.v5i1.565.

- [11] A. F. D. Prasetyo and S. Astuti, "Pengembangan media pembelajaran 'ORMAS' (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1198–1209, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.865.
- [12] S. Riki Mustafa and E. Rouza, "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Ipa Tentang Anatomi Tubuh Manusia," *RJOCS (Riau J. Comput. Sci.*, vol. 10, no. 1, pp. 59–67, 2024, doi: 10.30606/rjocs.v10i1.2411.
- [13] M. K. Kaharuddin, Yonky Pernando, Marfuah, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia," *J. Inf. Sysyem Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1168–1175, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3685.
- [14] S. Sungkono, V. Apiati, and S. Santika, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 3, pp. 459–470, 2022, doi: 10.31980/mosharafa.v11i3.737.
- [15] N. Y. Kartiko, Z. P. Paramastri, and W. A. Saputra, "Penerapan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran ipa anatomi tubuh manusia berbasis android dengan metode MDLC," *Proc. Natl. Conf. Electr. Eng. Informatics, Ind. Technol. Creat. Media*, vol. 3, no. 1, pp. 24–33, 2023.
- [16] I. K. Suartama, N. L. P. N. S. Putri, and I. G. P. K. Juliharta, "Pengembangan Augmented Reality Untuk Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Nusantara Dengan Metode Mdlc," *J. Tekinkom (Teknik Inf. dan Komputer)*, vol. 7, no. 2, pp. 683–692, 2024.
- [17] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhardi, "Penerapan augmented reality sebagai media pembelajaran sistem pencernaan pada manusia dalam mata pelajaran biologi," *J. Edukasi Dan Penelit. Inform. (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2>, vol. 22676, 2017.
- [18] A. Latifah, R. E. G. Rahayu, and A. Faroqi, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk TK/Paud Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 2, pp. 378–385, 2020.
- [19] M. C. C. Latupeirissa and S. Sumarlin, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 4, pp. 6006–6013, 2025.
- [20] Susilawati and N. Bakhtiar, *Biologi Dasar Terintegrasi*. Kreasi Edukasi, 2018.
- [21] D. Anshori, Moch & Martono, *Biologi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) - Madrasah Aliah (MA)*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

- [22] R. Hutagaol *et al.*, *Buku Ajar Anatomi Fisiologi*, vol. 5, no. 3. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING, 2022. [Online]. Available: [https://repository.um-surabaya.ac.id/8316/2/007.HKI_file Buku Ajar Anatomi Fisiologi.pdf](https://repository.um-surabaya.ac.id/8316/2/007.HKI_file%20Buku%20Ajar%20Anatomi%20Fisiologi.pdf)
- [23] E. Ulfiana, N. Nasution, J. D. Nasution, N. Y. Siregar, and A. Mahmud, *Biologi Dasar Manusia*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- [24] W. Wahyuddin, M. Marlina, H. Hasnawati, A. Wafiah, M. Basri, and U. Suwardoyo, *Memahami Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk Pemula*. Eureka Media Aksara, 2025.
- [25] J. T. Santoso, S. Kom, and M. Kom, *AR Augmented Reality*. Semarang: YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK, 2021. [Online]. Available: <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/augmented-reality-ar>
- [26] B. Purbo Wartoyo, M. Eng Ir Muhammad Agung, and M. Arman Maulana Arifin, *Mudah Membuat Augmented Reality*. PT INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan, 2023.
- [27] I. P. Dewi, L. Mursyida, and A. D. Samala, *Dasar-Dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana*. Bandung: CV Widina Media Utama, 2021.
- [28] I. A. Prabowo, H. Wijayanto, B. W. Yudanto, and S. Nugroho, *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2020. [Online]. Available: https://eprints.sinus.ac.id/762/1/Buku_Ajar-Pemrograman_Android.pdf
- [29] M. C. Wibowo, *Pemodelan Dengan Blender 3D*, vol. 8, no. 1 SE-Judul Buku. 2022. [Online]. Available: <http://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332>
- [30] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, and A. P. Sujana, "Multimedia development life cycle (MDLC)," *Teknol. Dan Informasi, Multimed.*, vol. 7, 2022.
- [31] Y. Efendi, M. Hariyani, S. Sodikin, and S. Faridah, *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Eureka Media Aksara, 2023.
- [32] C. A. Pranata, "Marker Based Augmented Reality Pada Buku Poa Dengan Metode Fast Corner Detection," *EXPLORE*, vol. 11, no. 2, p. 58, Jul. 2021, doi: 10.35200/explore.v11i2.461.
- [33] M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking*. 2024.