

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, H., & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 138–149. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Alwiyah, F., Rudiyanto, W., Indria Anggraini, D., & Windarti, I. (2024). Anatomi dan Fisiologi Ginjal. *Tinjauan Pustaka Medula*, 14(2), 285–289.
- Amiruddin, N. R., Dwi Anggita, Khalid, N. F., Wiriansya, E. P., Yani Sodikah, Nurdin, A. Z., Sultan Buraena, & Andi Palloge, S. (2022). Hubungan Indeks Massa Tubuh dan Tekanan Darah terhadap Faal Paru Petugas CS FK UMI. *Fakumi Medical Journal: Jurnal Mahasiswa Kedokteran*, 2(5), 335–343. <https://doi.org/10.33096/fmj.v2i5.10>
- Anggraeni, I., Arimadona, S., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Ab, A. (2022). Development of Handouts With Main Concepts and Mind Map on Structure and Function of Plant Tissue for High School. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, V, 84–92.
- Armadani, P., Kartika Sari, P., Abdullah, F. A., & Setiawan, M. (2023). Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar pada siswa-siswi SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 9(1), 341–347. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527654>
- Ayuningrum, E. D., & Mulyono, W. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan E-Handout Pada Mata. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 8(1), 2252–5122.
- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The use of marker-based augmented reality in space measurement. *Procedia Manufacturing*, 42(2019), 337–343. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.02.081>
- 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>
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.1.7522>

- Desierto, A. J. R. (2020). GoonAR: A Bilingual Children Storybook through Augmented Reality Technology Using Unity with Vuforia Framework. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(3), 3681–3686. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/180932020>
- Ferdiansyah, A., & Kurniawan, H. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kain Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android the Design of Learning Media Applications for the Introduction of Indonesian Fabrics Using Android Based Augmented Reality. *196. IT Journal*, 7(2), 2252–2746.
- Ferdinand, F., & Ariebowo, M. (2009). Praktis belajar biologi SMA XI IPA Fictor F dan Moekti A.pdf.
- Fitriyah, I. J. (2023). Development Of E-Student Worksheets Based On Guided Inquiry Assisted By Augmented Reality And Three Dimension On Human Excretory System Topic. 7(2), 277–289.
- Gani, A. R. F., All, E., & Arwita, W. (2020). Jurnal Pelita Pendidikan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 52–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/17301/13178>
- Ginting, D. S. R. I. N. ayu andera; E. S., Dewi Sartiya Rini Erni Setiyorini Kartini, Juwariah, T., Milasari, V. K., & Sulupadang, P. (2022). Anatomi Fisiologi Tubuh Manusia. In *Edisi Revisi* (Issue February).
- Ginting, S. L., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(13), 1–14.
- Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.16875>
- Hendry, Rizal, C., Supiyandi, & Irwan. (2023). Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka (Kurmer) Meningkatkan Keterampilan Mengajar Dalam Teknologi Industri 4.0. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 2(1), 151–156. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v2i1.111>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Kalangi, S. J. R. (2014). Histofisiologi Kulit. *Jurnal Biomedik (Jbm)*, 5(3), 12–20. <https://doi.org/10.35790/jbm.5.3.2013.4344>

- Kartini, Sepdyana, K., & Lukman, N. H. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Molekul Kimia Tingkat Sma. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 130–134. <https://doi.org/10.59458/jwl.v4i1.70>
- Laela, R., & Risnaningsih. (2021). Review : Peran Handout Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Kimia a Review : the Role of Handouts in Improving Learning Outcomes in Chemistry Learning. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2), 122–130.
- Mahardika Arsa Putra, G. Y., & Tri Agustiana, I. G. A. (2021). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Masrura, A. F., & Anistyasari, Y. (2022). Implementasi Augmented Reality Marker Based Tracking pada Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Bonang Jawa Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 287–299. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n03.p287-299>
- Meyninda Destiara. (2020). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari International Conference*, 55–68.
- Musliadi, F. D. (2022). Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 13 Pangkep. *UNM Journal of Biological Education*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.35580/ujbe.v5i2.34184>
- Mustaqim, I., & Nanang. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Ningrum, V. F., Sumarni, W., & Cahyono, E. (2021). Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Concept of Hydrocarbon to Improve Multi-representation Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(SpecialIssue), 256–265. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1038>
- Nuraeni, Ismail, W., & Zulkarnaim. (2020). Pengembangan Handout Berbasis Team Assisted. *Jurnal Al-Ahya*, 2(2), 118–128.
- Nurhaida. (2018). Penggunaan Media Bahan Ajar Handout Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 4(2), 607–612.
- Nussa, O. R. puji astuti, Kurnianto, A., & Sigit, M. (2024). Histopathological Changes of the Liver in Male White Rats (*Rattus Norvegicus*) Exposed to Conventional and Herbal Cigarette Smoke. *Jurnal Medika Veterinaria*, 18(1), 1–6. <https://doi.org/10.21157/j.med.vet..v18i1.35643>
- Pratiwi, R. D. J. R. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi*. Universitas Muhammadiyah Cirebon. 7, 79–89.

- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Rakhmadina, N. L., & Suprayitno. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi Karya Seni Kolase Berbasis Bahan Alam Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 407–417. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34662/30813>
- Rizalia, S., Nopriansyah, S., Saefi, M., Adi, W. C., Damayanti, E., & Sukmawati, S. (2024). Students' learning difficulties based on cognitive level of excretory system material. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(2), 521–530. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i2.32212>
- Rochmah, S. N., Widayati, S., & Arif, M. (2009). Biologi SMA/MA Kelas XI. In *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional*. https://ftp.unpad.ac.id/bse/Kurikulum_2006/11_SMA/kelas11_biologi_siti_nur_rochmah.pdf
- Roesmawati, L., Suprijono, A., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8909–8922. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3971>
- Rungkat, J. A., Jeujan, A., Wola, B. R., & Warouw, Z. W. M. (2023). Development of STEM-based Science E-Module on the Human Excretory System Topic. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6548–6556. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4437>
- Setiawan, A. H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality(Ar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. 1–5.
- Sijid, S. A., Muthiadin, C., Zulkarnain, Z., & Hidayat, A. S. (2020). Pengaruh Pemberian Tuak Terhadap Gambaran Histopatologi Hati Mencit (Mus Musculus) ICR Jantan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(2), 193. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i2.36623>
- Simorangkir, A., & Napitupulu, M. A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i1.11247>

- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Suherman. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 46–55.
- Syefrinando, B., Suraida, S., & Parman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1522>
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ummah, M. S. (2019). Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Utami, M. Z. *et al.* (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *Universitas PGRI Palembang*, 334–350. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5700%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5700/4937>
- Wael, S. (2023). *Buku ajar anatomi fisiologi manusia. September*.
- Wahyuni, H. ; S. (2024). Analisis Urgensi Penggunaan Media Dan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dalam Keberhasilan Kurikulum Di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *11(MI)*, 1–23.
- Yuliono, T. S. P. R. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Yusma Hasna Lathifah, Al, E., & Sulistiyawati. (2021). Modul Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Sumber Belajar. *Neuron : Journal of Biological Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/neuron.2021.11-01>

Zahrudin, M., & Pratiwi, R. (2024). Exploration Of Biological Concept Understanding Through Augmented Reality. *10*(3), 1139–1147.

Zubaidah, S., Mahanal, S., Yulianti, L., Dasna, i wayan, Pangestuti, ardian A., & Puspitasari, D. R. (2017). Buku Ilmu Pengetahuan Alam. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.

Zulisa, Eva; Hairil Akbar; Susan Susyanti; Ns. Yasin Wahyurianto, S.Kep., M.Si; Masdi Janiarli, SST., M. Kes; Viyan Septiyana Achmad, S.Kep.,Ners.,M.Kep; Ns. Yuanita Panma, M.Kep., S.Kep., MB.; Maria K. Ringgi Kuwa, S.ST., M.Kes.; Ns Taqwin, S.Kep., M. K. (2012). Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia Untuk Paramedis. In *Edisi Revisi* (Issue January 2021). <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/75009>

