

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Fakhruddin, Sri Yamtinah, and Riyadi. "Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students' Learning Result ". Vol. 3, No.1, January 2019
- Aritonang Keke T.. "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" . Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Juni 2008. Hal. 17
- Azuma, Ronald T., "A Survey of Augmented Reality", In Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6, 4 (August 1997), 355-385.
- Brett Ridell, Patrick Reuter, Nadine Couture. " Teaching Spatial Augmented Reality: a Practical Assignment for Large Audiences". EG 2018 - Education Papers, Apr 2018, Delft, Netherlands. pp.33- 38, 10.2312/eged.20181004. hal-01819215.
- Dessy. Teknologi Augmented Reality dan Sejarahnya.
<https://augmentedrealityindonesia.com/sejarah-teknologi-augmented-reality/> diakses pada tanggal 20 Juni 2018.
- Diastuti, Reni.2009.Biologi untuk SMA/MA kelas XI. Pusat Pembukuan Departement Pendidikan Nasional.
- D. P. E. Jacobs, "Qualcomm Products Augmented-reality," 2012.
<http://www.qualcomm.co.id/products/augmented-reality>.Diakses 8 Februari 2019
- Haller, M., Billinghamurst, M., & Thomas, B. (2007). Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design. London: Idea Group Publishing.
- Jacko, J. A. and Sears, A., Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology For Real Time Enterprises (CRC Press:2010), h.454
- Joan Sol Roo, Martin Hachet. "Interacting with Spatial Augmented Reality". 7 Mar 2016. <hal-01284005>
- Jacqueline Maddison, "4 Reasons Why Biology is Important", 2018 .
<https://www.beverlyhillsmagazine.com/articles/4-reasons-why-biology-is-important/> . Diakses 28 Juli 2019.
- M, Haller, M. Billinghamursts, and B.H.Thomas, Emerging Technologies of

- Augmented Reality: Interface and Design (Idea Group Publishing, 2010), h. 51
- Mohammad Ihsan. Manfaat Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran. <http://stiepbpalu.ac.id/id/artikel/postingan.php?id=43>
- Nasrum, Arnaldi. Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Era Globalisasi. <https://www.kompasiana.com/arnaldinasrum/550045e7a33311bb7451058d/pengaruh-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-era-globalisasi> diakses pada November 2018
- Raskar R., Welch G., Low K.-L., Bandyopadhyay D.: Shader lamps: Animating real objects with image-based illumination. In Proceedings of the 12th Eurographics Workshop on Rendering Techniques (London, UK, 2001), pp. 89–102.
- Ronald T., Azuma. 1997. “A Survey of Augmented Reality”. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- O. Bimber and R. Raskar, Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds (A K Peters:2005).
- Ossy Dwi Endah Wulansari, TM Zaini, Bobby Bahri. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. Vol. 13 No. 1 . Desember 2013.
- Priadi , Arif dan Herlanti, Yanti . Biologi SMA Kelas XI , Yudhistira . 2016
- Siti Mariyam, Rena Lestari, Enny Afniyanti. Analisis Pelaksanaan Praktikum pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII di Smp Negeri 3 Kuntodarusalam Tahun Pembelajaran 2014/2015. 2014.
- Totok Suprayitno, Pedoman Pembuatan Alat Peraga Biologi Sederhana Untuk SMA (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2011), hal. iii
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yoze Rizki. 2012. “Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android ”.
- Yuliana, Eva. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. <https://gurupkn.com/pentingnya-pendidikan-bagi-manusia> diakses pada Desember 2018.

Lampiran 1

Keterangan Pertanyaan Kuesioner Siswa

Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Keterangan Jawaban	
		Ya	Tidak
K1.	Apakah anda mengetahui teknologi augmented reality ?		
K2.	Apakah anda sudah pernah mencoba aplikasi berbasis augmented reality sebelumnya ?		
K3.	Apakah anda sudah pernah mencoba aplikasi berbasis augmented reality dengan menggunakan teknik spatial augmented reality sebelumnya ?		
K4.	Menurut anda, apakah aplikasi ini menampilkan proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia lebih menarik?		
K5.	Menurut anda, apakah aplikasi ini mudah di operasikan?		
K6.	Menurut anda, apakah aplikasi ini memiliki tampilan muka (<i>interface</i>) / desain yang menarik ?		
K7.	Menurut anda, apakah gerakan animasi di tampilkan dengan jelas ?		
K8.	Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat menjadi media alternative selain buku sebagai media pembelajaran?		
K9.	Menurut anda, apakah aplikasi ini memberikan penjelasan dan keterangan yang mudah di pahami dalam mempelajari sistem peredaran darah pada manusia ?		
K10.	Menurut anda, apakah aplikasi ini sudah layak di gunakan ?		

Lampiran 2

Rekapitulasi Hasil Jawaban Kuesioner Siswa

No. Korespon den	Kode Pertanyaan									
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1.	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3.	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4.	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5.	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6.	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
7.	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8.	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
9.	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
10.	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

Lampiran 3

Rangkuman Hasil Wawancara

Bpk. Dr Ronald pattilima

Aplikasi yang sederhana. Mudah dipahami oleh orang awam, karena penjelasannya singkat, padat dan jelas. Teknologi animasi 3Dnya juga bagus , seperti menggunakan prototipe teknologi masa depan. Jika kedepannya di kembangkan bisa jadi media edukasi buat orang awam contohnya aplikasi ini di kembangkan berbentuk alat dengan resolusi kamera yang baik yang dapat digunakan oleh dokter jantung, bedah torak kardiovaskular, dan penyakit dalam untuk menjelaskan ke orang awam tentang peredaran pembuluh darah, Karena dalam pelayanan medik edukasi dan persuasif yang baik adalah salah satu cara yang menunjang kesembuhan pasien dan jika dikembangkan lagi dapat di gunakan dalam ilmu kedokteran yang mana bukan hanya menjelaskan pembuluh darah tapi bagian atau organ tubuh yang lain.