

DAFTAR PUSTAKA

- arifitama, B., Syahputra, A., & Bintoro, K. B. Y. 2022. Analisis Perbandingan Efektifitas Metode Marker Dan Markerless Tracking Pada Objek Augmented Reality. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 1–7.
- Azuma, R. T. 1997. *A Survey Of Augmented Reality*. Teleoperators And Virtual Environments.
- Buck, K. W. 1999. Replication Of Tobacco Mosaic Virus Rna. *Philosophical Transactions Of The Royal Society Of London. Series B: Biological Sciences*, 354(1383), 613–627.
- Campbell, N. A., & Reece, Jane B. 2008. *Biology*.
- Cunliffe, T. G., Bates, E. A., & Parker, A. L. 2020. *Hitting The Target But Missing The Point: Recent Progress Towards Adenovirus-Based Precision Virotherapies* [Preprint]. Medicine & Pharmacology.
- Dhama, K., Khan, S., Tiwari, R., Sircar, S., Bhat, S., Malik, Y. S., Singh, K. P., Chaicumpa, W., Bonilla-Aldana, D. K., & Rodriguez-Morales, A. J. 2020. Coronavirus Disease 2019–Covid-19. *Clinical Microbiology Reviews*, 33(4), E00028-20.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. 2020. Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Irnaningtyas. 2016. *Biologi Untuk Sma/Ma Kelas X*. Erlangga.
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. 2019. Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 8(2), 165.
- Mamase, R. 2019. Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (Jag)*, 2(2), 88–94.
- Mudaningrat, A., & Nada, S. 2020. *Optimalisasi Alih Fungsi Gulma Sebagai Antiviral Tobacco Mosaic Virus (Tmv) Sebagai Salah Satu Upaya Meningkatkan Produktivitas Usaha Tani Cabai Merah Besar (Capsicum Annum L.)*.
- Mujianto, H. 2019. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*. 5(1).

- Paolella, P. 1997. *Introduction To Molecular Biology* (1).
- Pizzato, M., Baraldi, C., Boscato Sopetto, G., Finozzi, D., Gentile, C., Gentile, M. D., Marconi, R., Paladino, D., Raoss, A., Riedmiller, I., Ur Rehman, H., Santini, A., Succetti, V., & Volpini, L. 2022. Sars-Cov-2 And The Host Cell: A Tale Of Interactions. *Frontiers In Virology*, 1, 815388.
- Puspaningsih, A. R., Tjahjardarmawan, E., & Krisdianti, N. R. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sma Kelas X*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementrisn Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Puspitasari, D., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. 2020. *Pengembangan Suplemen Augmented Reality Animation Pada Buku Ajar Biologi Untuk Penguatan Kognitif Siswa*.
- Putra, J. B. 2021. Impelementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Bentuk Bakteri Dan Virus Penyebab Penyakit Pada Manusia Berbasis Android. *Program Sarjana Universitas Islam Riau*.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. 2022. Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Ramdan Gumilar, M., & Sustru, D. 2021. Upaya Perbaikan Miskonsepsi Yang Terjadi Pada Siswa Tentang Konsep Virus. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1062–1069.
- Rusliyawati, L. R., Wantoro, A., & Nurmansyah, A. 2020. Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95.
- Sagara, A. F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Versi Android Pada Materi Virus. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita*. 1.
- Shew, H. D., & Lucas, G. B. 1991. *Compendium Of Tobacco Diseases*. Aps Press, The American Phytopathological Society.
- Suprobowati, O. D., & Kurniati, I. 2018. *Bahan Ajar Teknologi Labortorium Medik (Tlm) Virologi*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- 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.

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. 2020. *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. 1.*