

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Setiawan, I. N. A. F. (2020). Indigenous Bali on *Augmented Reality* As A Creative Solution In Industrial Revolution 4.0. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1471(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012008>
- Anggriawan, B., effendy, & Budiasih, E. (2017). Kemampuan Spasial Dan Kaitannya dengan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Simetri. *Jurnal Pendidikan*, 2(12), 1612–1619.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Ariyanti, G., Easti Rahayu Maya Sari, A., & Ary Wicaksono, D. (2021). Pendampingan Pemahaman Konsep Matematika dan Kepercayaan Diri Anak Berkebutuhan Khusus di Kota Madiun Assistance in Understanding Mathematical Concepts and Self Confidence of Children with Special Needs InMadiun City. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 509-518. [Http://Journal.Unhas.Ac.Id/Index.Php/Panritaabdi](http://Journal.Unhas.Ac.Id/Index.Php/Panritaabdi)
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>
- Aziza, A. N., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Simulasi PHET: Efektivitasnya Terhadap Pemahaman Konsep Bentuk Molekul. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(2), 49.
- Bayrak, B. K. (2013). Using Two-Tier Test to Identify Primary Students' Conceptual Understanding and Alternative Conceptions in Acid Base. *Mevlana International Journal of Education*, 3(2), 19–26. <https://doi.org/10.13054/mije.13.21.3.2>
- Behmke, D., Kerven, D., Lutz, R., Paredes, J., Pennington, R., Brannock, E., Deiters, M., Rose, J., & Stevens, K. (2018). *Augmented Reality Chemistry: Transforming 2-D Molecular Representations into Interactive 3-D Structures. Proceedings of the Interdisciplinary STEM Teaching and Learning Conference*, 2(1), 3–11. <https://doi.org/10.20429/stem.2018.020103>
- Cahyana, U., Lestari, I., Irwanto, I., & Suroso, J. (2024). Development of a mobile learning network for science with *Augmented Reality* and its impact on students' literacy and numeracy. *International Journal of*

Innovative Research and Scientific Studies, 7(2), 576–586.
<https://doi.org/10.53894/ijirss.v7i2.2685>

Davita, P. W. C., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110–117.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>

Eko Putro Widyoko S. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Peserta Didik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). Adaptation of Addie Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16.
<https://doi.org/10.7187/GJAT122018-1>

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>

Hanim, & Muziyati. (2019). *Desain Buku Saku Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Dalam Mendukung Kemampuan Spasial Siswa Kelas IX SMP*. 5–10.

Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>

Ilham Aditya Anggara. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Instagram Filter Pada SUB Materi bentuk Molekul DI SMA/MA. In *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*.

Imanda, R., Setiawaty, S., Rahmi, A., Lukman, I. R., & Ramadhani, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kimia Sistem Koloid. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4851–4855. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.2304>

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12.
<https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon. *Griya Cendikia*, 7(2), 560–574. <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i2.393>

- Kartini, K. S., Putra, I. N. T. A., Lukman, N. H., Wirya, G., & Wardhana. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Molekul Kimia Berbasis Android Tingkat SMA. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00),
- Liono, R. A., Amanda, N., Pratiwi, A., & Gunawan, A. A. S. (2021). A Systematic Literature Review: Learning with Visual by the Help of *Augmented Reality* Helps Students Learn Better. *Procedia Computer Science*, 179, 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.019>
- Lukman, I., & Ulfa, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kimia Siswa SMA Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 157–164. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p157>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Masrura, L. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 430–441. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.7433>
- Mendera, I. G. (2020). Bentuk Molekul Kelas X. *Modul Pembelajaran SMA*.
- Muali, C., Setyosari, P., Purnomo, & Yulianti, L. (2020). Effects of Mobile *Augmented Reality* and Self-Regulated Learning on Students' Concept Understanding. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(22), 218–229. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.16387>
- Muliaman, A., Suyanti, R. D., & Eddiyanto, Dr. (2018). *Relationship between Motivation and College Students Learning Outcomes on Chemical Kinetic Material at University*. 200, 26–28. <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.6>
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5737>
- Mustakim. (2022). The Effectiveness of Mathematics Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 8(2), 131. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v8i2.13540>
- Nurayyan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi PADA Materi Koloid di Sma Negeri 1 Darul Imarah*. 1–23.

- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., Hilmiyah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Putra, H. T., & Mulyana, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak autisme usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 7(1), 59–69.
- Rahman Hakim, Z., Iskandar Mulya, D., Yafi Zulkarnain, A., Huda, C., Dwi Prasetyo, A., & Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, S. (2023). Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis Vr Di Sd Islam Teladan Al Hidayah 1 Implementation of Vr-Based Solar System Learning Interactive Media at Sd Islam Teladan Al Hidayah 1. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 158–164.
- Rasna, I. W., Binawati, N. W. S., Tantra, D. K., & Putra, I. N. T. A. (2021). The Harmony of Instructional Communication in the Classroom. *Proceedings of the 5th Asian Education Symposium 2020 (AES 2020)*, 566(Aes 2020), 251–253. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.053>
- Rosmawati, K. (2018). *Analisis Pemahaman Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Oleh Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Bandung Universitas Pendidikan Indonesia|repository.upi.edu|perpustakaan.upi.edu*.
- Setiawati, M., Sutardi, Nurchaili, Huseini, R. K., & Nurhanifah, S. (2020). *Geometri Molekul*. 1–97.
- Socrates, T. P., & Fatni Mufit. (2022). The Effectiveness of Using *Augmented Reality*-based Learning Media in Physics Learning: Literature Study. *Electrolyte*, 1(02), 4–11. <https://doi.org/10.54482/electrolyte.v1i02.160>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–22. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. alfabeta. Bandung.

- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suwardi, Soebiyanto, & Widiasih, Th. E. (2009). *Suwardi Soebiyanto Th. Eka Widiasih*.
- Unaida, R., Ginting, F. W., Widya, & Sakdiah, H. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Mikro Reflektif Berbasis Virtual Reality. *Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8848(2), 1059–1066.
- Utami, H. S., Pramudiyanti, P., & Prakoso, B. H. (2023). Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10787–10794. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3404>
- Van Hayus, E. S., Shidiq, A., & Masykuri, M. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian Two-Tier Multiple Choice untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Untuk Siswa Sma/Ma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(4), 83–92.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Biocephy: *Journal of Science Education a Systematic Literature Review*. 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1359>
- Zega, R. R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(2), 125–130. <https://doi.org/10.33379/primed.v3i2.3047>