

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). *Augmented Reality* Dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA), 2, 176–182.
- Alvina, S., Imanda, R., Mellyzar, & Fitri, Z. (2022). Pengembangan *Handout* Berbasis Konstektual Pada Materi Laju Reaksi Untuk SMA/MA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (September), 603–611.
- Anggraini, L., Lestari, S. R., & Handayani, N. (2019). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis Adobe Flash CS6 pada materi sistem sirkulasi manusia kelas XI MIPA SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10 (2), 85–91.
- Arifiani, A., Fadiawati, N., & Tania, L. (2016). Peningkatan Pemahaman Konseptual Siswa Pada Materi Laju Reaksi Melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 5(3), 138748.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta..(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, A. (2018). *Sistem Pakar Diganosa Penyakit Ginjal Berbasis Andorid*. vol.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Pada Materi Pengenalan Termination Dan *Splicing Fiber Optic*. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan pembelajaran daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260.
- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA. *Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 91–101. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media

Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312–1318.

Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75.

Desriyenti, R., & Gusnedi, G. (2020). Pembuatan LKPD berbasis komik model *guided discovery learning* pada materi usaha, energi, momentum, dan impuls kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 13(2).

Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi *augmented reality* sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(10), 1077–1089.

Dwiningsih, K., Sukarmin, M., & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran kimia menggunakan media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran di era global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156–176.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).

Hake, R. R. (2019). *Analizing Change/Gain Score.*” [http](http://).

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.

Hosna, K., & Mardiyana, I. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran kayanya negeriku berbasis multimedia interaktif di kelas IV sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, 184–194.

Husnul Amin. (2018). *Proses Pendidikan Inklusi*. 53(9), 1689–1699.

Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>

Kurniawan, R. E., Makrifatullah, N. A., Rosar, N., Triana, Y., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173.

Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020712182>

- Kustiawan, I. (2009). Perancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Jurnal. Seminar Nasional Electrical, Informatics, And It's Educations.
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Madjid, R. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(4), 305–314.
- Marsela, J., Kusriyah, M., Danil, M., Gadink, M., & Mukhlis, M. (2022). Analisis Kelayakan Kefrafikan dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga. *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 1(1), 168–177.
- Martin, J., Bohuslava, J., & Igor, H. (2018). *Augmented reality in education 4.0. 2018 Ieee 13th International Scientific and Technical Conference on Computer Sciences and Information Technologies (CSIT)*, 1, 231–236.
- Masri, M., & Lasmi, E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *JET (Journal of Electrical Technology)*, 4(1), 40–46.
- Maulidya, R., Alvina, S., Imanda, R., & Oktaviani, C. (2022). Studi Komparasi Model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap Pemahaman Konsep Kimia SMA. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(1), 32–35.
- Mellyzar, M., Fakhrah, F., & Isnani, I. (2022). Analisis Miskonsepsi Siswa SMA: Menggunakan Instrumen *Three Tier Multiple Choice* pada Materi Struktur Atom dengan Teknik *Certainty of Response Index (CRI)*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2556–2564. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2438>
- Minaldi, I. (2019). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Assemblr Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muflihatusubriyah, U., Utomo, R. B., & Saputra, N. N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan Disposisi Matematis. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 7(1), 49–56.
- Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif *Augmented Reality* untuk Peningkatan Kemampuan *Financial Literacy* Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 211–224.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795>

- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.
- Padang, F. A. L., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). *Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup*. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 38–46.
- Pradana, D. K., Supandi, S., & Wardani, T. I. (2022). *Rancang Bangun Media Pengenalan Alat Laboratorium Kimia Berbasis Mobile Augmented Reality*. *Jipetik: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 3(2)(2), 21–27.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Restika, A. P., Nirwana, H., & Asriyadi, A. (2021). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan Komponen Total Station*. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 208–214.
- Riyan, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi*. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rizkyani, A., Feronika, T., & N, Saridewi, et al. (2020). *Hubungan antara self regulated learning dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa pendidikan kimia di masa pandemi Covid-19*. *Edusains*, 12(2), 252–258.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3*. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Rosalina, A. M. (2017). *Pengembangan bahan ajar biologi berbasis STEM (Science Technology Engineering And Mathematics) pada pokok bahasan bioteknologi kelas XII SMA*. Skripsi, Universitas Jember, Jember.
- Royanti, N. I., Amalia, U., & Maulana, M. R. (2019). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Manusia di SMP Negeri 1 Buaran*. *IC-Tech*, 14(2).
- Silitonga, H. (2009). *Perancangan dan Implementasi Interaksi Media Pembelajaran Hidrokarbon Berbasis Teknologi Augmented Reality*. *Jurnal Teknik Elektro*

Dan Informatika. Institut Teknologi Bandung.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD)*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.652>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Suswati, U. (2021). Penerapan *Problem Based Learning (PBL)* Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.444>
- Thalib, A., Winarti, P., & Sani, N. K. (2020). Pengembangan modul praktikum serli (*discovery learning*) untuk pembelajaran sains di sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 53–64.
- Unggul Sudarno. (2022). *IPA kimia untuk SMA/MA kelas X*. Erlangga.
- Wang, Y., Ong, S. K., & Nee, A. Y. C. (2018). *Enhancing mechanisms education through interaction with augmented reality simulation*. *Computer Applications in Engineering Education*, 26(5), 1552–1564.
- Yanuariska, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis *Chemistry Triangle* Menggunakan Aplikasi Android Untuk Materi Elektrokimia Kelas XII SMA/MA. Universitas Negeri Padang.