

REFERENCES

- APJII. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Laporan Survei APJII 2022: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet di Indonesia 2022. www.apjii.or.id diakses pada 30 Desember 2022.
- Arief Ulfah Mediaty, Hari Wibawanto, & Azzah Labur Nasto. (2019) *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan unity 3D*. Yogyakarta: ANDI.
- Aris, A., Fitria, A., & Ihtisyamuddin, L. 2020. Chemistry Structure Sheet sebagai Media Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality pada Materi Struktur Atom Chemistry Structure Sheet as Augmented Reality-Based Chemistry Learning Media on Atomic Structure Material development design obtained is based. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(2), 77–81.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitria, D., Setyaningsih, T., Puspasari, J., Yeni, V., Suarti, N. M., & Rohmah, U. N. (2022). Pengaruh Penarikan Smartphone Siswa terhadap Nomophobia, Kecemasan, dan Kesejahteraan Subjektif. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(4), 865-874.
- Hikmah, M. M., Yamtinah, S., & Mahardiani, L. (2022). CHEMAR (Chemistry Augmented Reality) pada Sistem Periodik Unsur sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Abstrak Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 221-230.
- Irwansyah, Ferli Septi, Asyiah, E. N., & Farida, I. (2019). Augmented Reality-based Media on Molecular Hybridization Concepts Learning. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 4(2), 227–236.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif pada mata kuliah kimia dasar, *Jurnal Istek*, 9(1), 238-253.

- Kristina, Fatih, M., Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11 (1), 59-72.
- Lase, D. (2019). Jurnal sundermann. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Macariu, C., Iftene, A., & Gîfu, D. 2020. ScienceDirect ScienceDirect Learn Chemistry with Augmented Reality Learn Chemistry with Augmented Reality. *Procedia Computer Science*, 176, 2133–2142.
- Maisurah, D. (2023). Analisis Respon Peserta didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SDN 008 Pulau Lancang. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 377-386.
- Martin, J., Bohuslava, J., & Igor, H. (2018). Augmented reality in education 4.0. *IEEE 13th International Scientific and Technical Conference on Computer Sciences and Information Technologies, CSIT 2018 – Proceedings*, 1, 231–236.
- Mulyas. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Surabaya: yayasan kita menulis.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Newzoo. (2022). 2022's Mobile Market: Insights into Users, Game Revenues & Key Trends. <https://newzoo.com/insights/articles/2021s-mobile-market-almost-four-billion-smartphoneusers-90-7-billion-in-game-revenues-huge-changes-to-come>. diakses pada tanggal 30 Desember 2022.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). Gunungsitoli: CV Jejak.
- Octaviani, L., Harta, J., & Winarta, G. Y. (2022). Development Of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media On The Topic Of Effect Of Reactant's Concentration And Catalyst On Reaction Rate: Pengembangan

- Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Pada Subtopik Pengaruh Konsentrasi Reaktan Dan Katalis Terhadap Laju Reaksi. *Jcer (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 58-71.
- Prasetyo, A. S., Wibowo, S. A., & Orisa, M. (2020). Augmented Reality Senyawa Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sma Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 332–340. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2354>
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Arifin, M. (2020). Unnes Journal of Mathematics Education The development of Augmented Reality-based learning media to improve students' ability to understand mathematics concept A R T I C L E I N F O. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 9(2), 92–101. <https://doi.org/10.15294/ujme.v9i2.39340><https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/>
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 152.
- Ramli, M., Saridewi, N., Budhi, T. M., Suhendar, A. (2022). *KIMIA*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sari, R. R., Febrini, D., & Walid, A. (2021). Tantangan guru PAI dalam Menghadapi era perubahan globalisasi teknologi industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 1(2), 26–34. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Sejzi, A. A. 2015. *Augmented Reality and Virtual Learning Environment*. Malaysia: Universitas Teknologi Malaysia.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Bandung*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, H., Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran sejara Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- 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.
- Susilana, Rudi Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sylfania, D. Y. (2016). Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android. *Jurnal TI Atma Luhur*, 3(1), 27-35.
- Vari, Y., & Bramastia, B. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran Ipa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 132. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57256>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Suwahono, & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D: Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Zalukhu, J. J., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Materi Sistem Ekskresi pada Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 473-485.