

DAFTAR PUSTAKA

- Abdinejad, M., Talaie, B., Qorbani, H. S., & Dalili, S. (2021). Student Perceptions Using Augmented Reality and 3D Visualization Technologies in Chemistry Education. *Journal of Science Education and Technology*, 30(1), 87–96. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09880-2>
- Aiken, R. C. (1985). *Stiff computation* (Vol. 169). Oxford University Press Oxford.
- AK, M. F., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., & Ahmad, N. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina. <https://books.google.co.id/books?id=e4ryeaaaqbaj>
- Amir, M. T. (2017). *Merancang Kuesioner: Konsep dan Panduan Untuk Penelitian Sikap, Kepribadian, dan Perilaku*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=Pt62DwAAQBAJ>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman. <https://books.google.co.id/books?id=JPKXAQAAMAAJ>
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Anjarsari, P. (2021). *Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran*. 1(2), 13–26.
- Anjarwati, S. (2020). *Public Response To The Distribution Policy Of Free Bicycles To The Students In Blitar City*. 5(2), 30–38.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ>
- Aryani, N. M. R. (2021). *Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Gugus Vi Kecamatan Abang Tahun 2019/2020*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., Rahma, N., & Malang, U. N. (2019). *Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di*. 3, 98–104.
- Atsushi Deguchi, Chiaki Hirai, Hideyuki Matsuoka, T. N., & Kohei Oshima, Mitsuharu Tai, and S. T. (2020). *What is society 5.0*.
- Aw, J. K., Boellaard, K. C., Tan, T. K., Yap, J., Loh, Y. P., Blanc, E., Lam, Y., &

- Fung, F. M. (2020). *Interacting with Three-Dimensional Molecular Structures Using an Augmented Reality Mobile App*. 3877–3881. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00387>
- Badali, M., Hatami, J., Banihashem, S. K., Rahimi, E., & Noroozi, O. (2022). The role of motivation in MOOCs ' retention rates : a systematic literature review. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00181-3>
- Barfield, W. (2017). *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=46BrAEACAAJ>
- Bau, C. P., Olli, S., & Pakaya, N. (2022). Perbandingan motivasi belajar pada mata pelajaran kimia sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran augmented reality chemistry. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 44–53.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Broadbent, E., Gougoulis, J., Lui, N., Pota, V., & Simons, J. (2017). Generation Z: Global citizenship survey. *What the World's Young People Think and Feel*, 4, 26–44.
- Budiastuti, D. (2022). *Validitas dan reliabilitas penelitian*.
- Carolina, Y. Dela. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
- Damanik, S. A., Silaban, R., & Nurfajriani. (2024). Pengembangan Media Mobile Augmented Reality (AR) untuk Siswa Kelas XII SMA pada Materi Senyawa Turunan Alkana. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2203–2216. <https://ssed.or.id/contents/article/view/735%0Ahttps://ssed.or.id/contents/article/download/735/452>
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>
- Dasar, D. I. S. (n.d.). *O f a h*. 3(September 2023), 850–862.
- Desi, Y. P. (2017). *Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah : Implementasi dan*

Strategi. 2007, 51–59.

- Djazari, M., Rahmawati, D., & Nugraha, M. A. (2013). Pengaruh Sikap Menghindari Risiko Sharing Dan Knowledge Self-Efficacy Terhadap Informal Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Fise Uny. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 2(2), 181–209. <https://doi.org/10.21831/nominal.v2i2.1671>
- Domínguez Alfaro, J. L., Gantois, S., Blattgerste, J., De Croon, R., Verbert, K., Pfeiffer, T., & Van Puyvelde, P. (2022). Mobile Augmented Reality Laboratory for Learning Acid-Base Titration. *Journal of Chemical Education*, 99(2), 531–537. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00894>
- Dr. Ni Nyoman Parwati, M. P., I Putu Pasek Suryawan, S. P. M. P., & Ratih Ayu Apsari, S. P. M. S. M. P. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ>
- Dr. Syarifuddin, M. P., & Eka Dewi Utari, M. P. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAAQBAJ>
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2018). *Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint*. 49–53.
- Elisa, E., & Wiratmaja, Ig. (2019). Augmented Reality: Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Mahasiswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(2), 73–81. <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i2.8124>
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). *Motivation in Learning*. 10(4), 16–37. <https://doi.org/10.9734/AJESS/2020/v10i430273>
- Fitri, C. F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Augmented Reality Gugus Fungsi Berbasis Multipel Representasi Kimia Terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Materi Gugus Fungsi Senyawa Organik di SMA N 1 Ngeplak Boyolali*.
- Hanafi, H. F., Wahab, M. H. A., Selamat, A. Z., Masnan, A. H., & Huda, M. (2021). A systematic review of augmented reality in multimedia learning outcomes in education. *Intelligent Human Computer Interaction: 12th International Conference, IHCI 2020, Daegu, South Korea, November 24–26, 2020*,

Proceedings, Part II 12, 63–72.

- Haryanto, R., & Kurnia, H. (2023). *Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SMP Bina Jaya Banguntapan Yogyakarta. 1(2), 50–62.*
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *No Title.*
- Hikmah, H., & Muslimah, M. (2021). Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI. *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS), 1(1).*
- Indri Dayana, M. S. J. M. M. S. (2018). *Motivasi Kehidupan.* GUEPEDIA. https://books.google.co.id/books?id=UO5_DwAAQBAJ
- Industri, R. (2023). *Teknologi Dalam Pendidikan : Membantu Siswa Beradaptasi Dengan.* 05(04), 11777–11790.
- Irkhamni, I., Khairunnisa, E., Nabila, I. S., & Septianisha, N. I. (2022). Kecakapan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sma Negeri 1 Wiradesa. *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan), 3(1), 291–300.*
- Irma, W., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Kimia Menggunakan Unity di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), 14(1), 54–67.*
- Jumani, A. K., & Laghari, A. A. (2022). *Virtual Reality and Augmented Reality for Education. March.* <https://doi.org/10.1201/9781003196686-9>
- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufron, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., Prabowo, D. S., Setiawan, S., Syukron, A. A., & Anggraeni, D. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0.* Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=0m2BEAAAQBAJ>
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice, 41(4), 212–218.* https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2
- Kurnia Pradana, D., & Indriati Wardani, T. (2022). *Rancang Bangun Media Pengenalan Alat Laboratorium Kimia Berbasis Mobile Augmented Reality (Vol. 3, Issue 2).*
- Laar, E. Van, Deursen, A. J. A. M. Van, Dijk, J. A. G. M. Van, & Haan, J. De.

- (2020). *Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers : A Systematic Literature Review*.
<https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Laila, D. (2020). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III, 2015*, 7–12.
<http://digilib.unimed.ac.id/41213/1/Fulltext.pdf>
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2022). Augmented Reality and Virtual Reality in Education: Public Perspectives, Sentiments, Attitudes, and Discourses. In *Education Sciences* (Vol. 12, Issue 11). <https://doi.org/10.3390/educsci12110798>
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). *Edgar Dale and the Cone of Experience*. 1996, 93–100.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=5mL2DwAAQBAJ>
- Li, M., Feng, X., & Han, Y. (2022). Brillouin fiber optic sensors and mobile augmented reality-based digital twins for quantitative safety assessment of underground pipelines. *Automation in Construction*, 144, 104617. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.autcon.2022.104617>
- Lizeth, J., Gantois, S., Blattgerste, J., Croon, R. De, Verbert, K., Pfei, T., & Puyvelde, P. Van. (2022). *Mobile Augmented Reality Laboratory for Learning Acid – Base Titration*. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00894>
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143.
- Lukman, I., Silalahi, A., Silaban, S., & Nurfajriani. (2022). Interactive learning media innovation using lectors inspire solubility and solubility product materials. *Journal of Physics: Conference Series*, 2193(1), 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2193/1/012067>
- M. Andi Setiawan, M. P. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=CPhqDwAAQBAJ>
- Mahasiswa, B., Mata, P., & Matematika, K. (2020). *Uniqbu Journal Of Exact Sciences (UJES)*. 1(April), 41–45.

- Malang, U. N. (2022). *Kebijakan Literasi Digital Bagi Pengembangan Karakter Peserta Didik*. 7.
- Maslahah, L. (n.d.). *Pengaruh Bimbingan Agama Terhadap Orientasi Masa Depan Pendidikan Siswa Di Man 3 Jakarta*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif
- Materi, A., Fiksi, N., Kearifan, B., Kediri, L., Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7456–7465.
- Mayer, R. E. (2022). Instructional media and instructional methods in digital language learning: Are we asking the right questions? *Bilingualism: Language and Cognition*, 25(3), 396–397. <https://doi.org/DOI:10.1017/S1366728921000559>
- Mazzuco, A., Krassmann, A. L., Reategui, E., & Gomes, R. S. (2022). A systematic review of augmented reality in chemistry education. *Review of Education*, 10(1), e3325. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/rev3.3325>
- McBride, H., & Ireland, C. A. (n.d.). Available at <http://clock.uclan.ac.uk/14077>.
- Meningkatkan, D., & Belajar, H. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Metode Penelitian Pendidikan*. (2016). Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=uTbMDwAAQBAJ>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muhamad, J., & Zamzam, M. (2018). *Augmented Reality (AR) Technology on The Android Operating System in Chemistry Learning Augmented Reality (AR) Technology on The Android Operating System in Chemistry Learning*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012068>
- Muhasan, H., & Rochmadi, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran OpenStreetMaap untuk Pembuatan Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Geofabrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 4(1), 46–53.
- Mulyani, N. S., & Masniladevi, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus

Dan Balok Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 1–13.

- Naba, C., Akbar, M. A., & Supianto, A. A. (2022). Pengembangan Permainan Edukasi Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon bagi Siswa Sekolah Menengan Atas (SMA). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(3), 631–638.
- Nasher, F., & Aditya, D. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran*. 14(1), 10–19.
- Nurillah, H. S., Fatayah, F., & Purwanto, K. K. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 12(1), 17–22. <https://doi.org/10.26740/ujced.v12n1.p17-22>
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statstik Penelitian*. Sibuku Media.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=QmrSDwAAQBAJ>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis data dan pengecekan keabsahan data*.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books. <https://books.google.co.id/books?id=MFJzEAAAQBAJ>
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=BA-fDwAAQBAJ>
- Pgmi, D., Nurul, S., Oku, H., Selatan, S., Pgmi, D., Uin, F. T. K., Bonjol, I., & Barat, S. (n.d.). *Pembelajaran Pendidikan Dasar*. 107–117.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., Berutu, I. L., & Medan, U. N. (2022). *Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21*. 5(2), 211–216.
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Rachmat, Z., Sutomo, R., Istiono, W., Rukmana, A. Y., A, H., Setiawan, R., Permana, A. A., Safii, M., Pomalingo, S., & Waras, N. G. T. (2023).

- Menguasai Literasi Digital: Navigasi Aman dan Produktif di Era Digital*. Get Press Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=x-7jEAAAQBAJ>
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33–43.
- Rahman, G., Nurfajriani, N., & Jahroh, I. S. (2021). Pengaruh multimedia interaktif berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar dan memotivasi siswa. *Prosiding seminar nasional kimia; 2021: seminar nasional kimia 2021*. <http://jurnal.kimia.fmipa.unmul.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1044>
- Rahman, L., Silaban, R., & Nur, N. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Berbantuan Flip Pdf Professional Untuk Pembelajaran Kimia Non Logam Pada Pokok Bahasan Karbon Dan Silikon. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 1, 185–191. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v1.5440>
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (n.d.). *Penelitian Pengembangan Model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Restyayulita, R., Muntari, M., Sofia, B. F. D., & Loka, I. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Pokok Larutan Penyangga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1981–1989.
- Rochman, A. S. (2022). *Running Uji Linieritas Pada SPSS, Uji Asumsi Klasik Pada SPSS*.
- Rohmah, O. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Tangerang). *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Rusdi, H., Riyanti, R., & Utari, P. (2023). VILBAR (Virtual Laboratory Based Augmented Reality) sebagai Media Praktikum Kimia di Universitas Muslim Maros. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 1051–1060.
- Saileela, S. K. D. K. (n.d.). *Empowering India Through Digital Literacy (Vol. 2)*. Lulu.com. <https://books.google.co.id/books?id=0ROWDwAAQBAJ>

- Sanii, B. (2020). *Creating Augmented Reality USDZ Files to Visualize 3D Objects on Student Phones in the Classroom*.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.9b00577>
- Saputra, T. S. (2022). *Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital yaitu penyebaran hoax , cyberbullying , body shaming , pelanggaran Hak*. 6(3), 2155–2165.
- Shively, K. L. (2017). Reflections from the Field: Creating an Elementary Living Learning Makerspace. *Learning Communities: Research & Practice*, 5(1), 3.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Simaremare, D., Silaban, R., Nurfajriani, N., & Sitorus, M. (2022). *Development of an Innovative E-book Integrated Learning Video to Improve Learning outcomes and Learning Motivation of Chemistry Education Student on Metabolic Biochemistry Topic*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324800>
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Siti Azizah, Ratih Permana Sari, & Hasby. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIKTOK pada Materi Keseimbangan Kimia. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 6(1), 39–49.
<https://doi.org/10.33059/katalis.v1i6.7914>
- Soebagyo, J. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 2637–2646.
- Sofyan, A. F., Purwanto, A., & Yogyakarta, U. A. (2020). *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, & Video Editing: Contoh Kasus dengan Adobe After Effects, Adobe Soundbooth, dan Adobe Premiere Pro*. Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=9PkLEAAAQBAJ>
- Sopani, I. (2022). *Literasi Digital dalam Menghadapi Hoaks di Masa Pandemi*. 9(1), 36–44. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i1.6238>
- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Cattleya darmaya fortuna. <https://books.google.co.id/books?id=gkAqEAAAQBAJ>
- Sukmawati, A., Aini, R., Handayani, F., & Sofiah, S. (2021). *Analisis Respon*

Masyarakat Terhadap Program Vaksinasi Covid-19 di Desa Kuala Gunung Kabupaten Batu Bara. 5(1), 113–117.

Supiah Cahyati, S. (2022). *I Can Choose the Media By Myself: a Conceptual Research of Using Digital Books for Young Learners.* August, 90–98.

Syahri, A. A., & Ahyana, N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.16>

Tanjung, A. K. P., & Louise, I. S. Y. (2024). Development of Student Worksheets with Discovery Learning Models Based on Augmented Reality in Chemical Bonding Materials to Increase Learning Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1063–1074. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.6684>

Um, J., & Yilmaz, G. (2023). Automation in Construction Low-cost mobile augmented reality service for building information modeling. *Automation in Construction*, 146(October 2022), 104662. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2022.104662>

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan.* Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=v_crEAAAQBAJ

Utami, D. S., & Asri Hardini, A. T. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218.

Waliulu, Y. S. (2022). Pengaruh Individual Competence Framework Terhadap Tingkat Literasi Media pada Kalangan Pelajar SMA Negeri 2 Ambon. *Global Communication for All*, 1(1), 38–44. <http://jurnal.csdforum.com/index.php/gca/article/view/gca1107%0Ahttp://jurnal.csdforum.com/index.php/gca/article/download/gca1107/1107>

Wangi, N. N. S. (2021). *Pengembangan Modul Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SD.* Universitas Pendidikan Ganesha.

Wardani, A. D., Gunawan, I., Kusumaningrum, D. E., Benty, D. D. N., Sumarsono, R. B., Nurabadi, A., & Handayani, L. (2020). *Student Learning Motivation: A Conceptual Paper BT - Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary*

- Childhood Education (ECPE)* (2020). 275–278.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.049>
- Widiastuti, W., & Sulaiman, I. (2019). *Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school* *Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of des.* 1983.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Wohlgenannt, I., Simons, A., & Stieglitz, S. (2020). Virtual Reality. *Business & Information Systems Engineering*, 62(5), 455–461.
<https://doi.org/10.1007/s12599-020-00658-9>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.* 05(02), 3928–3936.
- X, S. M. A. K. (2023). *Technology and Civic Literacy.* 3(2), 54–59.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran.* Unhi Press.
- Yang, S., Mei, B., & Yue, X. (2018). *Mobile Augmented Reality Assisted Chemical Education: Insights from Elements* 4D. 1060–1062.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.8b00017>
- Yu, Z. (n.d.). Meta-analyses of effects of augmented reality on educational outcomes over a decade. *Interactive Learning Environments*, 1–15.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2205899>
- Yudha, S., Nurfajriani, N., & Silaban, R. (2022). *Development of Android-Based Interactive Multimedia on Odd Semester Chemistry Materials for Class X SMA/MA.* 1–8. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324666>
- Yudha, S., Nurfajriani, N., & Silaban, R. (2023). Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 5(1), 42–47.
<https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.219>
- Yudhawardhana, A. N., & Binatoro, A. S. (2023). *Edukasi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Manajemen Siber.* 7(1), 135–147.
- Zhou, X., Liu, C., & Zhao, J. (2023). Resource Allocation of Federated Learning for the Metaverse with Mobile Augmented Reality. *IEEE Transactions on Wireless Communications*, 1. <https://doi.org/10.1109/TWC.2023.3326884>

