

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansyah, V. (2017). Pengaruh Media Augmented reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Pada Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan (Studi Kasus Di SMK Negeri 1 Sidoarjo). *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1/JKPTB/17).
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ipas. Cahya Ghani Recovery.
- Aini, Y. I. (2021). Pemanfaatan rumah belajar pada pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru. *Jurnal Teknodik*, 81-93
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Antara, I. P. P. A. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Pokok Bahasan Termokimia. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 15-21.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-Based Learning : Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics* , 27-35.
- Arifin, H., & Gustalika, M. A. (2024). Implementasi augmented reality sebagai media informasi ciputut river tubing menggunakan metode marker based tracking. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 9(1), 57-71.
- Arifin, M. 1995. Pengembangan Program Pengajaran Bidang Studi Kimia. Surabaya : Airlangga Universiti Press.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1-15.
- Bau, C. P., Oliy, 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

Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(2), 103-111

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Education and Development* , 468-470

Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 1-7

Epinur, Yusnidar, & Putri, L. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Menggunakan Edmodo Berbasis Social Network Untuk Siswa Kelas X IPA SMA N 11 Kota Jambi. *Jurnal Ind. Soc. Integ. Chem. Vol. 5(2) : 23-30.*

Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*. 7(2) : 5-11

Jahi, M., Irfan, M., Rahman, A., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24-31.

Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusmawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2), 124-134.

Kurniawan, M. W., & Wuryandani, W. (2017). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PPKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 10-22

Lestari, D. E., & Hanif, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS-

- IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo. *PROMAG IPS: Prosiding Magister Pendidikan IPS*, 1, 13-20
- Mamangkai, Eka Putra, et al. Terbitan: (2019) Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Tournament pada Materi Ikatan Kimia di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kotamobagu
- Muslichatun, M., Ellianawati, E., & Wardani, S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142-150
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nainggolan, B., & PW, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Menggunakan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Asam Basa. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(1), 147–152. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.334>
- Nurfadhillah, S. (2021). Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.
- Nursyafitri, A. A., Isrok'atun, I. A., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1750-1763.
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591-604

- Pusparini, S. T. Feronika, T., & Bahriah, E. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Koloid, *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(1).
- Rahayu, A., & Hermansyah, B. (2024). The influence of the problem based learning model on students' learning outcomes. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(2), 334-347.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121.
- Rombe, Y. P., Murthihapsari, Alberta, F., Yogaswara, R., & Surbakti, P. S. (2021). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Secara Online. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 67-74
- Sanjaya, W., (2014), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta
- Sari, A. (2024). Pengaruh penggunaan media augmented reality dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi pokok sistem tata surya di UPT SDN 2 Wette'e Kabupaten Sidenreng Rappang.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam pengembangan media pembelajaran daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46-57.
- Shafira, M., & Bahriah, E. S. (2024, July). Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Vol. 1, No. 1, pp. 12-21).
- Shelawaty AR, Hadiarti D, Fadhilah R. (2016). Pengembangan Media Flash Materi Ikatan Kimia Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pontianak. *AR-RAZI J Ilmiah*, 4(2).
- Sidik, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Dalam Bimbingan dan Konseling Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Islam Integral Luqman Al Hakim Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 25-32.
- Silitonga, P.M., (2014), *Statistik*, FMIPA UNIMED, Medan.

- Simatupang, A. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 199-205
- Suhadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), Sukabumi.
- Sunarya, Y., & Setiabudi, A. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Syahrani, S., & Purwono, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbasis Computational Thingking terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 99-108.
- Syam, A. S., Ismail, W., & Ali, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Augmented Reality dan media Power Point terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Binomial*, 4(2), 95-108.
- Syamsidah & Suryani. (2018). *Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Deepublish
- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10-16.
- 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
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Vegatama, M. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Dan Power Point Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 Ipa Sma Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa)
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(3) : 399-4