

### DAFTAR PUSTAKA

- Aldian, H., & Wahyudiati, D. (2023). Analisis Pengaruh Bahan Ajar Kimia Berbasis IT Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 207. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.5484>
- 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. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In M. Fadhil (Ed.), *CV. Pusdikra MJ*. CV. PUSDIKRA.
- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. (2019). Rancang Dan Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Vuforia Dan Unity. In *Gunadarma*.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30.
- Apriani, A., M. Win Afgani, & Astuti, R. T. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hidrolisis Garam Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(2), 123–131.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta: Jakarta
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 3. Bumi Aksara: Jakarta.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Bakri, F., Sumardani, D., & Mulyati, D. (2019). Integrating augmented reality into worksheets: Unveil learning to support higher-order thinking skills. *AIP Conference Proceedings*, 2169(1), 1–8. <https://doi.org/10.1063/1.5132647>
- 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. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.12978>
- BSNP. (2012). *Model Penilaian Kelas*. Depdiknas: Jakarta.
- Bunyamin. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Uhamka Press.
- Damayanti, D., & Sulisworo, D. (2022). Pengembangan LKPD Augmented Reality dengan model Discovery Learning sebagai media pembelajaran interaktif A . Pendahuluan Pandemi covid-19 yang terjadi saat ini , merupakan salah satu pendorong peningkatan kemampuan dalam teknologi informasi , salah satu. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 40–55.

- Damayanti, R., & Guspatni. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERINTEGRASI AUGMENTED REALITY PADA MATERI SEL ELEKTROLISIS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 965–968. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1362>
- Desierto, A. J. R. (2020). GoonAR: A Bilingual Children Storybook through Augmented Reality Technology Using Unity with Vuforia Framework. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(3), 3681–3686. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/180932020>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 291–299.
- Harahap, L. K., & Nugroho, D. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Terintegrasi Augmented Reality dan Unity of Sciences Materi Stoikiometri. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 21–27. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.15962>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Tahta Media Group.
- Hawlitshchek, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>
- Herman, M., Mawarnis, E. R., Ramadhanis, D., Herman, H., Islam, U., Mahmud, N., & Batusangkar, Y. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Augmented Reality Terintegrasi Nilai Keislaman pada Materi Larutan Elektrolit. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6991–7004.
- Indriani, A., Suryadharma, I. B., & Yahmin, Y. (2017). Identifikasi Kesulitan Peserta Didik Dalam Memahami Kesetimbangan Kimia. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 2(1), 9–13. <https://doi.org/10.17977/um026v2i12017p009>
- Indriyani, N. F., & Sukmawati. (2023). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 TUGASKU SEHARI-HARI DI KELAS II SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 3353–3364.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (1st ed.). Elix Media Komputindo.
- Kartini, K. S., Tri, I. N., Putra, A., Lukman, N. H., Wirya, G., Indonesia, T., Informatika, T., Bisnis, I., & Informatika, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Molekul Kimia Berbasis Android Tingkat SMA. *E-Tech*, 11(01), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Khairunisa, D., Juwta, I., Putra, A. S., Egya, J. M., Alfina, Bangun, K. W. B., &

- Muchtar, Z. (2024). Development of Interactive LKPD Based on Augmented Reality Media on Chemical Equilibrium Material. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 13(3), 61–71. <https://doi.org/10.23960/jppk.v13i3.32181>
- Kusandi, M. (2024). Strategi Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran SMK. *Adiba: Journal of Education*, 4(2), 221–226. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/680>
- Marfu'a, S., & Astuti, R. T. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Keseimbangan Kimia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022*, 1(1), 297–307.
- Marwan, M., Masykuri, M., & Susilowati, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Numbered Heads Together (NHT) dilengkapi Handout Kombinasi Augmented Reality (Handout-AR) dan Microsoft Powerpoint terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(2), 152–158. <https://jurnal.uns.ac.id/JPKim/article/view/43464>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Association of Physics Teachers*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Musengimana, J., Kampire, E., & Ntawiha, P. (2021). Factors Affecting Secondary Schools Students' Attitudes toward Learning Chemistry: A Review of Literature. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(1), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/9379>
- Noviyanti, S., Sofwan, M., Widyawati, A. D., & ... (2023). the Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning in Study Primary School Ipas Learning. *Jurnal ...*, 12(4), 1889–1893. <http://infor.seaninstitute.org/index.php/pendidikan/article/view/2078>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 903–913. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Pramita, D., Wigati, I., & Laksono, P. J. (2023). UJI RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP E-LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DILENGKAPI AUGMENTED REALITY PADA MATERI IKATAN KIMIA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN KIMIA*, 1(1), 184–194.
- Pratiwi, N. P. A. (2020). *Pengembangan Augmented Reality Book Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. FMIPA Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di

- era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2021). Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86–92. <https://doi.org/10.51179/tika.v5i3.59>
- Ratumanan, G. T., & Rosmiati, I. (2018). Perencanaan Pembelajaran. PT Rajagrafindo Persada: Depok
- Risdiyanti, I., & Sulisworo, D. (2021). Developing Student Book Based on Ethnomathematics to Improve Student's Critical Thinking Skill. (*Jiml Journal of Innovative Mathematics Learning*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.22460/jiml.v4i1.p1-11>
- Rizki, D. A. A., Istiningasih, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan LKPD Online Berbasis Kontekstual Untuk Kelas III SDN 9 Mataram. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 312–322.
- Saidin, N. F., Halim, N. D. A., & Yahaya, N. (2015). A review of research on augmented reality in education: Advantages and applications. *International Education Studies*, 8(13), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Santika, V., & Guspatni. (2024). PRAKTIKALITAS DAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERINTEGRASI AUGMENTED REALITY PADA MATERI SIFAT KEPERIODIKAN UNSUR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK FASE E SMA/MA. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 969–976. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1361>
- Sari, R. L., Saregar, A., & Sodikin. (2024). E-LKPD Berbasis STEAM Dengan Teknologi Augmented Reality ( AR ): Upaya Melatih Berpikir Kreatif. *KAPPA JOURNAL*, 8(3), 495–506.
- Sariati, N. K., Suardana, I. N., & Wiratini, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Kelas Xi Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran P-ISSN: 1858-4543 e-ISSN: 2615-6091*, 4(April 2020), 1–12.
- Saryono, D., Kamdi, W., Praherdhiono, H., & Wonorahardjo, S. (2021). *Smart Learning-based Media*. Universitas Negeri Malang.
- Septarini, R. A., & Kholiq, A. (2021). Pengembangan Media Prest Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Pada Materi Momentum Dan Impuls. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 10(1), 32–38. <https://doi.org/10.26740/ipf.v10n1.p32-38>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Silitonga, P. M. (2011). Statistik. Medan: FMIPA Universitas Negeri Medan
- Silitonga, P. M. (2014). *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.
- Sulistianingsih, A. . D. K. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented

- Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 07(01), 10–18. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/12262/4091>
- Syamsuri, Jefriyanto, W., Sudirman, Sukmawati, R., PA, R. H. B., Rezeki, U. S., Kondolayuk, M. L., Kurniawati, N., Safitri, P. T., Cornelia, T. S., Sari, N. D., Fitriani, A., Bahriah, E. S., Silalahi, E. K., & Ramady, G. D. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL* (S. Haryanti (ed.)). PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA.
- Ulumuddin, I. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Zahwa, F. A. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.