

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 176–182.
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Akbar, M. R., Mulyadi, & Shutan, A. S. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-0974-663X>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44292>
- Apriani, R., Harun*, A. I., Erlina, E., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Ikatan Kimia. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(4), 305–330. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i4.23260>
- Astawa, I. B. M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rajawali Press : Depok.
- Astuti, F. N., Suranto, & Masykuri, M. (2019). Augmented Reality for teaching science: Students' problem solving skill, motivation, and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(2), 305–312. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i2.8455>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. Semarang.
- Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang. *JURNAL WIDYA BALINA*, 6(2), 325–338.
- Chang, R. (2005). *Kimia Dasar*. Jakarta : Erlangga.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Elsa, K., Meisya, E. M., Shania, N. L., Ulan, N., & Usep, S. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>

- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbantu flipbook pada mata kuliah statistik. . *In Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 72–78.
- Gultom, E. R., & Muchtar, Z. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran E-Learning Materi Keseimbangan Kimia. *Educenter Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 327–334.
- Hartanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Hasanah, I., Sarwanto, S., & Masykuri, M. (2018). Pengembangan Modul Suhu dan Kalor Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p38-44>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hidayah, N., Rizali, M., Rizki, I. M., & Subagyo, R. (2020). *Kimia Dasar Untuk Universitas*. Banjarmasin : Program Studi Teknik Mesin Universitas Lambung Mangkurat.
- Hurrahman, M., Erlina*, E., Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 89–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22579>
- Hutahaean, L. A. (2019). *Pemanfaatan E-module interaktif sebagai media pembelajaran di era digital*.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Irwansyah, F. S., Yusuf, Y. M., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2018). Augmented Reality (AR) Technology on TheAndroid Operating System in Chemistry Learning. *Materials science and engineering* , 288(1), 1–7.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>

- Melykhatun, R. A., Mahatmanti, F. W., & Wijayati, N. (2019). Pengembangan Media Chemo-Edutainment (CET) Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia Sma Kelas Xi Materi Hidrokarbon. *Chemistry in Education*, 8(2), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran *bler* dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.
- Nugraha, A., Subarkah, C. Z., & Sari. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 201–204.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas media pustaka. Yogyakarta.
- Pratiwi, Y. D., Handajani, S., Purwidian, N., & Widagdo, A. K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Personal Hygiene Berbasis Heyzine untuk Siswa SMK Kuliner Fase E. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(6), 259–271. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.435>
- Puspitasari, H., Wilujeng, I., & Haristy, D. R. (2021). Keefektifan Interactive E-Book Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al Ulum Sains dan Teknologi*, 6(2), 49–55.
- Raharjo, Moh. W. C., Suryati, & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen,"* 5(1), 8–13.
- Rahma Safitri, N., & Setiawan, A. M. (2023). Urgensi Kebutuhan E-Modul Model Pbl Berbasis Flipbook Maker Materi Struktur Bumi Dan Bencana Untuk Mengetahui Peningkatan Literasi Sains Siswa Smp. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 8, 655–564.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena*, 12(1), 45.
- Ramadani, R. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13315>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakanaugmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020a). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute. Kota Pasuruan.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori Dan Praktek*. .
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook Pada Materi Redoks Dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PjBl Berbatuan Video. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 234. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Kencana : Jakarta.
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sahronih, S., Suryono, T., Maemuna, S., & Hasanah, D. (2023). Integrasi Teknologi Augmented Reality Berbasis Model Samr (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 619–629. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3230>
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Sari, I. R., Tewa, Y., & Marhadi, M. A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i1.4>
- Sidiq, R., & Najuah. (2020a). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Sidiq, R., & Najuah. (2020b). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

- Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan LITERASI. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316–355.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sunarya, Y., & Setiabudi, A. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742.
- Wahyudiati, D., & Fitriani. (2021). Etnokimia: Eksplorasi potensi kearifan lokal sasak sebagai sumber belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 102–111. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Watoni, Haris, A., & Kurniawati, D. (2014). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas X*. Bandung : Yrama Widya.
- Widiastika, M. A. , Hendracipta, N. , & Syachruji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yenti, E. (2016). *Ikatan kimia(ion, kovalen, & Gaya Van Der Waals)*. Cahaya Firdaus :Pekanbaru.
- Zamroni, Moh. A., Sunismi, & Faradiba, S. S. (2021). Pengembangan Buku Penunjang Matematika Interaktif Augmented Reality Melalui Smartphone Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran* , 16(32), 59–67.