

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Agussalim, H., Muharram, M., & Danial, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbentuk Komik Berbasis Augmented Reality pada Materi Pokok Ikatan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.26858/cer.v4i2.20063>
- Andri Yanto, Ade Irma Purnamasari, Raditya Danar Dana, Tati Suprpti, & Cep Lukman Rohmat. (2022). Peningkatan Pemahaman Matematika Dasar Materi Bilangan Cacah Melalui Game Edukasi 2d Menggunakan Metode Mdlc. *Kopertip : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v6i1.129>
- 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>
- Arfida, S., & Waseso, B. (2022). Teknik 16 (02): 289-293 Pengujian Sistem Prediksi Penjualan Makanan dengan Menggunakan Metode Black-Box. *Ijccs*, 16(2), 1–5.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Chen, Y., Wang, Q., Chen, H., Song, X., Tang, H., & Tian, M. (2019). An overview of augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1237(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1237/2/022082>
- Djati, W. R., Widiyatmoko, A., & ... (2022). Penerapan Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Ipa Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. ... *Seminar Nasional IPA*, 167–172. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1350%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1350/862>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Handayani Parinduri, S., Sukma Sitompul, M., & Khoirul Jannah, P. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind Untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan*, 1(2), 64–72.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

- Hendriyani, Y., & Jayandra, J. (2022). Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Stunting Bagi Remaja Calon Pengantin. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 7. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.119750>
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020712182>
- Mashami, R. A., Khaeruman, K., & Ahmadi, A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Terintegrasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(2), 67. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v9i2.4500>
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng Ananingtyas, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>
- Nicolas, F., & Suryantara, I. G. N. (2022). Implementasi Algoritma Breadth First Search dan Depth First Search Pada Aplikasi Kimia Hidrokarbon Berbasis Augmented Reality. *CogITO Smart Journal*, 8(1), 194–205. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.354.194-205>
- Nurillah, H. S., & Purwanto, K. K. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY MEDIA ON INCREASING STUDENT ACHIEVEMENT IN CHEMICAL BONDING MATERIAL guru sedang menjelaskan ma. *Journal of Chemical Education*, 12(1), 17–22.
- Palma, Y., Saputra, R., Ulfah, M., Rasmawan, R., Sartika, R. P., Kimia, P., Pontianak, U. T., & Molekul, B. (2021). Pengembangan Media Kit Bentuk Molekul Dikelas X Sma Negeri 8 Pontianak. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 86–91.
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122–130. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>
- Ridwan, M., Zuhajji, D. D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran DNA Dan RNA. *Universitas Negeri Makassar*. <http://eprints.unm.ac.id/20325/>
- Saputra, Y. E. (2021). *Augmented Reality (Ar) Untuk Pembelajaran Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis (Studi Kasus : Smp Yabri Terpadu Pekanbaru) Skripsi*. 1–121.
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sugih, A., Suryo, P., Wibowo, A., & Orisa, M. T. M. (n.d.). *AUGMENTED REALITY SENYAWA KIMIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMA*. 1–8.
- Sugih Prasetyo, A., Wibowo, S. A., & Orisa, M. (2020). AUGMENTED

REALITY SENYAWA KIMIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMA BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 1).

- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Yusuf, R., Hendawati, H., & Wibowo, L. A. (2020). Pengaruh Konten Pemasaran Shoppe Terhadap Pembelian Pelanggan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 506–515. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Zakiah, W. I., & Dwiningsih, K. (2021). Validitas E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatihkan Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Gaya Antar Molekul Validity of Interactive E-module as a Learning Media to Train Spatial Visual Intelligence on Intermolecular Force Materials. *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, 243–240.