

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K. N. (2022). Inovasi Modul Kimia Larutan Penyangga Terintegrasi *Augmented Reality* (AR). *Skripsi*. Semarang : UIN Walisongo.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented Reality With ARToolkit*. Lampung : Nulis Buku.
- Anik, Ghufron. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Astuti, I. A., Sumarni, R.A., & Saraswati, D.L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Kimia*, 3(1), 57-62.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1983). *Educational research : An introduction*. New York : Longman.
- Brady, J. E., Jespersen, N. D., & Hyslop, A. (2012). *Chemistry the molecular nature of matter 6th edition*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). Pengembangan Aplikasi *Mobile Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 347-352.
- Cahyana, U., Luhukay, J. R. ., Lestari, I. ., Irwanto, I., & Suroso, J. S. (2023). Improving Students' Literacy and Numeracy Using Mobile Game-Based Learning with Augmented Reality in Chemistry and Biology. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(16), pp. 4–15.
- Cahyana, U., Lestari, I. ., Irwanto, I., & Suroso, J. S. (2024). Development of a Mobile Learning Network for Science with Augmented Reality and its Impact on Students' literacy and Numeracy. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 7(2), pp. 576-586.
- Cahyana, U., Paristiowati, M., Savitri, D.A., & Hasyrin, S. N. (2017). Developing and Application of Mobile Game Based Learning (M-GBL) for High School Students Performance in Chemistry. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(10).
- 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.

- Daroini, A. F., & Alfiana, H. (2022). Kesulitan Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi : Kebutuhan akan Modul untuk Belajar Mandiri. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-9.
- Furoidah, Elok. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Android Berbasis *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji dan Umroh Kelas X di MA. *Skripsi*. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hanafy, Muh. Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Hasnawati, Sulastry, T., & Anwar, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Takalar. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2, 76-92.
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 1-5.
- Ikhsan, M., & Guntur, S. (2020). Assessing the Potential of Augmented Reality in Education. *In Proceedings of the 2020 11th International Conference on E-Education, E-Business, E-Management, and E-Learning*, 93-97.
- Irwanto, I. ., Cahyana, U. ., Ayuni, N. P. S., & Wijayako, R. S. . (2024). Exploring high school students' attitudes towards digital game-based learning: A perspective from Indonesia. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(1), 1-7.
- Listyorini, Tri & Anteng Widodo. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal Teknik Industri, Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer SIMETRIS*. 3(1).
- Lubis, I.R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191-201.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Lampung : Universitas Lampung.
- Munawarah, Z., Burhanuddin., Sofia, B.F.D., & Hakim, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Kimia Kelas XI MIPA SMAN 1 Utan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 768-775.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan FT UNY*, 13(2), 174-183.

- Ossy, W. D. E., Zaini, T., & Bahri, B. (2016). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sistem. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(8), 122-131.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Kesilaman*, 3(2), 333.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan *Augmented Reality* Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, (5), 97-115.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(1), 34-42.
- Purba, M. (2012). *Kimia Untuk Kelas X*. Jakarta : Erlangga.
- Rahma, F. M., Tika N., & Kasyasa. W. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Model *Discovery Learning* pada Pokok Bahasan Titrasi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 3(3), 77-82.
- Salamun. (2017). Sistem Monitoring Nilai Siswa Berbasis *Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 2.
- Santayasa, I Wayan. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Denpasar : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sari, R. P., & Seprianto, S. (2018). Analisis kemampuan multiple representasi mahasiswa FKIP Kimia Universitas Samudra Semester II pada materi asam basa dan titrasi asam basa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 55-62.
- Sastrawijaya, Tresna. (1988). *Proses Belajar Mengajar Kimia*. Jakarta : Depdikbud.
- Situmorang, M., & Hutabarat, W. (2015). The Development of Innovative Chemistry Learning Materials for Bilingual Senior High School Students in Indonesia, *International Education Studies*, 8(10), 72-85.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surahman, E & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan *Adaptive Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses *Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(1), 26-37.
- T. R. Widodo, A. Setiawan, and S. Rostianingsih. (2016). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran “Ikatan Kimia” dengan Memanfaatkan *Augmented Reality*. *J. Infra*, 4(2), 126-129.