

DAFTAR PUSTAKA

- Abdinejad, M., Talaie, B., Qorbani, H. S., & Dalili, S. (2021). Student Perceptions Using Augmented Reality and 3D Visualization Technologies in Chemistry Education. *Journal of Science Education and Technology*, 30(1), 87–96. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09880-2>
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) Models as An Alternative Model of Design-Based Research of Interactive Multimedia in Elementary School. *Journal Of Physics: Conference Series*, (1318).
- Akker, J. V. D. (1999). *Principles and methods of development research*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Andriani, M., Muhali, M., & Dewi, C. A. (2019). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Kontekstual Untuk Membangun Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Materi Asam Basa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 7(1), 25. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v7i1.1653>
- Astuti, I. , Sumarni, R. & Saraswati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile learning* berbasis Android. *JPPPF -Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. Vol 3 (1) 58.
- Azuma, R. T. 1997. A Survey of *Augmented reality*. *Hughes Research Laboratories*, 6(4): 355–385.
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6.
- Bloom, B. S. (2019). Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor) Serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Cahyana, U., Paristiowati, M., & Fauziyah, S. 2018. Development of android based mobile learning media on atomic structure and periodic table. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 434, No. 1, p. 012095).
- Cahyana, U., Marwa, H. Y., Erdawati, M. P., & Rahmawati, Y. (2019). *Mobile learning to Development of Students' Self-concept of Chemistry*. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071912>

- Cahyana, U., Yusmaniar, Y., & Zahari, P. A. (2019, December). Development of *mobile learning* on acid and base to improve student performance. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1402, No. 5, p. 055062). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/5/055062>
- Cao, W. & Yu, Z. (2023). The Impact Of *Augmented reality* On Student Attitudes, Motivation, And Learning Achievements—A Meta-Analysis (2016–2023). *Humanities and Social Sciences Communications*. 10:352. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01852-2>
- Chang, R. (2003). *Kimia Dasar: Konsep-Konsep Inti Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning : Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Galati, F., Bigliardi, B., Deiana, A., Filipelli, S., & Petroni, A. 2019. Pros and cons of *augmented reality* in education. *Proceedings of EDULEARN19 conference*. Palma, Mallorca, Spain.
- Gay, L. R. 1991. *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application (2nd ed)*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Gunawan, I. (2011). Pengembangan Aplikasi *Mobile learning* Fisika Sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 12(2), 123– 132. <http://dx.doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v3i1.62>
- Haryati, S. (2012). *Research and development (R&D)* sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Heutger Matthias , Kückelhaus Markus. (2014). *Augmented reality In Logistics Changing The Way We See Logistics – A DHL Perspective 2014*, DHL Customer Solutions & Innovation.
- Iqbal, M. Z., Mangina, E. & Campbell, A. G., (2021). Current Challenges and Future Research Directions in *Augmented reality* for Education. *IEEE Transactions On Learning Technologies*. [10.36227/techrxiv.16369224](https://doi.org/10.36227/techrxiv.16369224)
- Klimova, B. (2019). Impact of *mobile learning* on students' achievement results. *Education Sciences*, 9(2), 90. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci9020090>
- Maydiantoro, A. 2021. *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Lampung: Universitas Lampung.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), vol. E77-D, no. 12(12), 1321-1329. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v11i3.13496>

- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Volume 03, Nomor 01.
- Operma, S., & Mariya, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Molear (Mobile Learning-Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X Sma Negeri 2 Kerinci. *Jurnal Buana*, 7(2), 551–565. <https://doi.org/10.24036/buana.v7i2.2603>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prayunisa, F., & Mahariyanti, E. (2022). Analisa Kesulitan Peserta didik Sma Kelas X Dalam Pembelajaran Kimia Pada Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbasis Two Tier Multiple Choice Instrument. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(1), 24-30. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i1.167>
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Peserta didik Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- Ramadhan, Nurdika Choirul and Saleh, Akuwan and Zainudin, Muh. Agus. (2011). *Mobile Phone Augmented reality Sebagai Model Pembelajaran*. EEPIS FINAL PROJECT.
- Sahlan, A. (2020). Persepsi Peserta Didik Tentang Kesulitan Memahami Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(1), 1-8.
- Samsinar, S. (2020). *Mobile learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1 (1) : 42. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Samsinar. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2) : 194–205. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959>
- Sari, R. M. M. ., & Priatna, N. . (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i1.699>
- Setiawan, C., & SRIWIJAYA, F. I. K. U. (2011). Pembuatan Video Materi Ajar dengan Camtasia. *Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya: Universitas Sriwijaya*.

- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sheppard, K. (2006). High school students' understanding of titrations and related acid-base phenomena. *Chem Educ Res Pr*; 7(1) 32–45. <https://doi.org/10.1039/B5RP90014J>
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarna, I.M. (2000). *Karakteristik Ilmu Kimia dan Keterkaitannya Dengan Pembelajaran di Tingkat SMU*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Sunyono, S., Wirya, I. W., & Sujadi, G. (2009). Identifikasi masalah kesulitan dalam pembelajaran kimia SMA kelas X di propinsi Lampung. *Jurnal pendidikan MIPA*, 10(2), 9-18.
- Winataputra, U. S., Pannen, P., Mustafa, D., Delfi, R., Suciati, D. A., Andriyani, D., Purwanto, E., & Puspitasari, S. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.
- Wu, H. K., Chang, H. Y., & Tsai, C. C. (2021). *Augmented reality in Education: A Review of the Literature*. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*. Vol. 13(62) No. 2 – 2020. <https://doi.org/10.31926/but.es.2020.13.62.2.4>
- Y. Rahmanto dan R. Y. Utama. (2018). Penerapan Teknologi Web3D Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Dasar Silat. *J. Tam (Technology Accept)*, Vol. 9, No. 1, Pp. 7–14.