

DAFTAR PUSTAKA

- Ahriani, F. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Bantaeng," *Jurnal Chemical*, 14 (1), hlm. 1-9
- Aisyah, Siti, dkk. 2022. "Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Permainan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Respon Siswa Di Lingkungan Pondok Pesantren," *UNESA Journal of Chemical Education*, 11 (2), hlm. 130–135
- Alisya, A. F. N., dkk, 2024. "Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Unsur Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menghafal Tabel Periodik", *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3 (2), hlm.50–59.
- Amin, Syahril. 2020. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat-Alat Praktik Laboratorium Kimia Berbasis Augmented Reality." *Molecules* 2, (2), hlm. 1–12.
- Anggraini, Fithri dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Domino (Chemino) Card Pada Materi Sistem Periodik Unsur," *Jurnal Education and Development*, 10 (3), hlm. 238-248
- Apriani, Ririn, dkk. 2021. "Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality Untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Ikatan Kimia." *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 5 (4), hlm. 305–330.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aris, Asmi, Anissa Fitria, dan Luthfan Ihtisyamuddin. 2020. "Chemistry Structure Sheet Sebagai Media Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Atom", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8 (2), hlm. 77–81.
- Arsyad, Muhammad, R Ramadani., dan Ramlawati. 2020. "Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality" *Chemistry Education Review*. 3 (2), hlm. 152-162

- Aspi, Muhammad dan Syahrani. 2022. "Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan," *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3 (2), hlm. 64–73.
- Benaya, devin, dkk. 2023. "Perancangan Mekanik Gim Edukasi Kimia Tabel Periodik Unsur Menggunakan Metode Iterative dan Rapid Prototyping," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7 (5), hlm. 2063–2074
- Branch. R. Maribe. 2010. *Instructional design: The ADDIE Approach*. Springer
- Batuabara, H. Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, (1), hlm. 93–97.
- Hikmah, Melati Muliatul, S. Yamtinah, dan L. Mahardiani. 2022. "CHEMAR (Chemistry Augmented Reality) Pada Sistem Periodik Unsur Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Abstrak Siswa." *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11 (2), hlm. 221–230.
- Kurniawati, Yenni, dkk. 2023. "Identifikasi Kesulitan Materi Kimia Bagi Siswa SMA: Kajian Literatur," *Prosiding Seminar Nasional*. Hlm. 25
- Kustyarini, K., Sri Utami, dan Endang Koesmijati. 2020. The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era," *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, 5 (2), hlm. 48-60.
- Lestari, Gina, Ida Farida, and Imelda Helsy. 2021. "Pembuatan Media Cheminosmart Pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik Making Cheminosmart Media on Inorganic Compound Nomenclature Material." *Seminar Nasional Tadris Kimiya 2020*. 2,219–235.
- Lubis, I. Ramadhani dan J. Ikhsan. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, (2), hlm. 191–201.
- Moto, Maklonia Meling. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1) 20–28.

- Naja, Firda Nihayan, A. Khoiri, P. S. Mulyani. 2022. “Studi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Portal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar” *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat UNSIQ*, 9 (3), hlm. 279-286.
- Napitupulu, Gustinar, dkk. 2023. “Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di SMA Negeri 1 Bandar,” *Journal on Education*, 6 (1), hlm. 5397–5406.
- Nurillah, Happy Sagita, dan K. K. Purwanto. 2023. “Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia”, *UNESA Journal of Chemical Education*, 12 (1), hlm. 17-22.
- Octaviani, Laurensia, J. Harta, dan Gevin Yeri Winarta. 2022. “Development Of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media On The Topic Of Effect Of Reactant’ S Concentration And Catalyst On Reaction Rate,” *Journal of Chemistry Education Research*, 6 (1), hlm. 58-71.
- Puspaningsih, Ayuk Ratna, Elizabeth Tjahjardarmawan, dan Niken Resminingpuri Krisdianti. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rajmah, M. A., dkk. 2017 “Aplikasi Alchemist Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kimia Sma Application Alchemist Using Augmented Reality Based Android For,” *e-Proceeding of Applied Science*, 3 (3), hlm. 1448–1460.
- Sari, Yunita, dkk. 2019. “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kimia Pada Materi Koloid Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Darussalam Aceh Besar,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 4 (4), hlm. 59–65.
- Sudarmo, Unggul. 2013. *Kimia untuk SMA/MA Kelas X*. Surakarta: Erlangga,
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Trisiana, Anita. 2020. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10 (2), hlm.31.
- Wahyuni, E. Sri, dan I. S. Arty. 2021. "Design Dan Development Flashcard Sistem Periodik Unsur Untuk Pembelajaran Kimia Kelas X SMA," *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 1 (2), hlm. 61-68.
- Widoyoko, E. Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiedarti, Pangesti. 2018. "*Seri Manual Gls Pentingnya Memahami Gaya Belajar*," Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuniar. 2021. "*Pengembangan Modul Ikatan Kimia Terintegrasi Augmented Reality (Ar)*". Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Zamhari, Muhammad, A. Hanif, dan P. Ridzaniyanto. 2022. "Development of TAPUBA Puzzle as an Independent Learning Medium for the Periodic System of Elements," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17 (1), hlm. 41-48.