

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, N., & Sabekti, A. W. (2018). Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Zarah*, 6(2), 76–80.
- Afidah, V. N. (2020). Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 1(2), 72.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38.
- Amirah, G., & Mahartika, I. (2023). Penuntun Praktikum Termokimia Berbasis Augmented Reality: Kajian Eefektivitas Media. *Journal of Natural Science Learning*, 02(02), 83–89.
- Ananda, E. R., & Susilawati, S. (2023). Pemanfaatan Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Bidang Ethnomathematics Jajanan Pasar Di Kota Medan Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03).
- Andayani, E. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 218–225.
- Auliya, A. F., Fitriarsi, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Lakasita Indonesia. Serang.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- 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.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia. Indonesia.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Fuada, S. (2015). *Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscilator) untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 7 November 2015.
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 27.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendidri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26.
- Fuadah, L. F. (2021). *Pengembangan LKPD Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Bermuatan Etnosains pada Materi Redoks Kelas X di MAN 1 Cirebon*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Gulo, J. P., Palilingan, S. C., & Karundeng, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint ispring Suite pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia sebagai Sumber Belajar. *SOSCIED*, 7(1).
- Hafifah, H., & Hardeli, H. (2022). Praktikalitas E-Modul Berbasis Discovery Learning dengan Teknik Probing Prompting pada Materi Hukum Dasar Kimia untuk Kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 419–424.
- Hamdhani, H., Suriyana, S., & Fitriana, I. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 122–141.
- Hana, M. Y. (2023). *Pengembangan Media Augmented Reality Kimuno (Kimia Uno) Berbasis Multilevel Representasi pada Materi Ikatan Kimia*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Handayani, D. P. (2018). *Pengembangan Multimedia Prezi Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA di SMAN 1 Bukittinggi*. 2018.
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
- Hanum, L., Ismayani, A., & Rahmi, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X Sma/Ma Di Banda Aceh. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 42–48.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910.
- Hardianti, W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dan Kuis Interaktif Melalui Aplikasi Android Pada Materi Termokimia*. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.
- Hayanum, R., Permana Sari, R., & Nurhafidhah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 7–17.
- Hidayanti, E., Savalas, L. R. T., & ‘Ardhuha, J. (2020). Keterampilan Kolaborasi : Solusi Kesulitan Belajar Siswa SMA dalam Mempelajari Kimia. *Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD UNRAM 2020*, 1(1), 1–7.
- Hikmah, M. M., Yamtinah, S., & Mahardiani, L. (2022). CHEMAR (Chemistry Augmented Reality) pada Sistem Periodik Unsur sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Abstrak Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 221–230.
- Juliati, Purnama Dewi, I., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untu Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 578–597.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40.
- Kartini, K. S. (2024). Pengembangan Augmented Reality pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Molekul Kimia. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 341–347.

- Kartini, K. S., Putra, I. N. T. A., Lukman, N. H., & Wiryana, G. (2023). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Molekul Kimia Berbasis Android Tingkat SMA. *E-Tech*, 11(01).
- Katona, B., Venkataragavan, J., Nina, E., Ulrika, B., & Björn, O. (2023). Use of Visual Learning Media to Increase Student Learning Motivation. *World Psychology*, 1(3), 89–105.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Khairunnisa, U., Akhyar, O., Roro, R., Alicia, A., & Wardhani, K. (2019). Pengembangan Media Wheels Question Pada Materi Sistem Koloid untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 2(1), 22–27.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.
- Kristy, D. P., & Azra, F. (2020). Pengembangan Permainan Chemistry Scrabble (Chemscrabb) sebagai Media Pembelajaran pada Materi hukum-Hukum Dasar Kimia. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Kurniawan, D., Nur'aeni L, E., Hidayat, S., & Wahid Muharram, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 131.
- Magdalena, I., Ramadanti, F., Az-Zahra, R., Kunci, K., Belajar, :, & Ajar, B. (2021). Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 434–459.
- Manus, A. T., Reimon Batmetan, J., Komansilan, T., Pendidikan, J., Informasi, T., & Komunikasi, D. (2024). Pengembangan Media Pengenalan Unsur Atom Berbasis Augmented Reality di SMA. *Journal of Education Method and Technology*, 2(2), 1–11.
- Marselina, S. (2022). Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia pada Artikel Ilmiah Mahasiswa STIE Alam Kerinci. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 101–106.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Masri, Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216.
- Melinda, S., Purwanto, A., & Putri, D. H. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Tingkat SMA dalam Pembelajaran Fisika secara Online. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 388.
- Minarti, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Di MTS NO.32 Lamasi*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo.
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksional. *Al Marhalah Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Nurillah, H. S., Fatayah, F., & Purwanto, K. K. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 12(1), 17–22.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Alquran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Predo, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dengan Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu pada Mata Pelajaran IPAS*. Skripsi, Universitas Katolik Musi Charitas, Palembang.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group. Jakarta.

- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302.
- Salina, N., Daningsih, E., & Marlina, R. (2022). Kelayakan Handout Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Dengan Tambahan Distribusi Stomata Dan Laju Transpirasi. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 2(1), 20.
- Saputra, P. I. M. (2023). Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi (JPST)*, 2(2), 332–336.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta.
- Selvia, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(2), 47–55.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18.
- Sholihah, A., & Kurniawan, R. Y. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1–5.
- Sianturi, F. V., & Damanik, M. (2022). The Development of Learning Media “Adobe Animate” in Hydrocarbon Material. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, 1(11), 983–993.

- Sotikno, Apriani, H., & Pardede, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Induktif pada Materi Hukum-hukum Dasar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 5(1), 84–93.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, M. S. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya. Yogyakarta.
- Suryani, Agutina, S., Wiraningtiyas, A., & Annafi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Hidrokarbon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa XI SMA. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 7(1).
- Tanjung, M. R., & Irfan, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android Pengenalan dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2724–2735.
- Tumaloto, E. H., Ilham, A., Bernanda Rizky, O., & Datau, S. (2024). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 128–134.
- Ulfatunni'mah, D., & Priyolistiyanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality Materi Konfigurasi Elektron dengan Metode Bohr and Stoner pada Kelas X Sma. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 10(1).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Uno, H. B. (2018). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wandira, A., & Daenuri Anwar, E. (2023). *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA Fluidmistar Media in Inquiry to Improve the Creative Thinking Skills of Senior High School Students*. 13(1), 78–95.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (1) 2(2), 1–7.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, Endang, S., Meliza, S., Muhajidan, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*,

2(5), 1–13.

Zega, J. (2022). *Pengembangan Media Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android pada Materi Struktur Atom di Sma Negeri 1 Simpang Kiri Kota Subulussalam*. Skripsi, Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Darussalam, Banda Aceh.

