

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 216–231. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2017). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Edukasi Elektro*, 1(2), 36–48. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- 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>
- Bucat, B., & Mocerino, M. (2009). *Learning at the Sub-micro Level: Structural Representations*. 11–29. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8872-8_2
- Chang, J. O. & R. (2011). General Chemistry Sixth Edition. In y McGraw-Hill, a business unit of The McGraw-Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020. Ryan Blankenship. <http://www.amazon.com/General-Chemistry-Edition-Darrell-Ebbing/dp/0395902223>
- Desyana, V., Erlina, & Melati, H. A. (2014). Analisis Kemampuan Multipel Representasi Siswa SMP Negeri di Kota Pontianak pada Materi Klasifikasi Benda. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3(11), 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/7714%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/7714/7824>
- Farida, I. (2009). The Importance Of Development Of Representational Competence In Chemical Problem Solving Using Interactive Multimedia. *Science Education*, September, 259–277. http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31933516/makalah_seminar_intr.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1473248224&Signature=hvhFuiq2HQOiNmeo0yBMxrUS2uk%3D&response

-content-disposition=inline%3B
filename%3DThe_Importance_of_Developmen

- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334>
- Felisha, Z. (2023). Penerapan Modul Larutan Penyangga Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Multi Level Representasi Siswa. Universitas Islam Negeri Wali Songo Semarang.
- Harrison A. G. and Treagust D. F., (2003), The Particulate Nature of Matter: Challenges in Understanding the Submicroscopic World, in Gilbert J. K., De Jong O., Justi R., Treagust D. F. and Van Driel J. H. (ed.) Chemical Education: Towards Research-based Practice, Netherlands: Springer, pp. 189–212, DOI: 10.1007/0-306-47977-X_9.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807–812. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Kholisa. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality pada Materi Benzena dan Turunannya. *Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Fatah*.
- Kurniawan, T. M. (2011). Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.14710/JSK.V1I2.13>
- Loka, S. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52.
- Mantasia, M., & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan dan Penunjang Metode Pembelajaran di SMK untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 281.

<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.10522>

- Mardhiah., A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 1–102.
- Matondang, Z. (2014). Servo motor control system and method of auto-detection of types of servo motors. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>
- Mendera, D. H. I. G. (2020). Modul Kimia Kelas XII KD 3.10 Materi Benzena dan Turunannya. In *DIKDAS dan DIKMEN; Direktorat Jenderal PAUD; Direktorat SMA* (pp. 1–31).
- Midik, R. R. D. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Universitas Negeri Padang.
- Muslim, B. (2012). *Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kalasan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–184. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nadwah, D. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multiple Level Representation (MLR) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Atom. In *Eprints.Walisongo.Ac.Id*. https://eprints.walisongo.ac.id/18325/1/Skripsi_1808076036_Daimatul_Nadwah.pdf
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Nurwahyuni, S. S. (2009). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Materi Benzena dan Turunannya untuk Kelas XII SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 33–39.
- Pahriah dan Hendrawani. (2018). Efektifitas Penggunaan Modul Multipel

- Representasi Berbasis Inkuiri Pada Materi Laju Reaksi Terhadap Pemahaman Konsep Calon Guru Kimia. *Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala*, 06(1), 68–72.
- Pamungkas, D. S. (2020). Efektivitas Media Virtual Reality dan Augmented Reality pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Prayunisa, F. (2022). Analisa Kesulitan Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Kimia di SMAN 1 Masbagik. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 147–150.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>
- Rohmawati, A. (2015). Learning Effect. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 3(2), 203–218. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Sariati, Kadek, N., Suardana, Nyoman, I., Wiratini, & Made, N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Kelas XI pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran P-ISSN : 1858-4543 e-ISSN : 2615-6091*, 4(1), 86–97. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.15469>.
- Setyowati, P. A. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Chemdraw Sebagai Sumber Belajar Kimia Terhadap Kreativitas Berpikir dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII Materi Pokok Benzene dan Turunannya di SMA Negeri 1 Karangmojo Skripsi*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.
- Suryaningrum, C. W., & Lestari, R. P. H. D. (2022). Multiple Representations

- Appear When Students Interpret Signs in Constructing Rectangle Concepts. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.31764/jtam.v6i1.3965>
- Susilaningsih, E., Supartono, S., Kristanto, T., Sariana, E., Azizah, P., & Natasukma, M. (2019). The Effectiveness of Multiple Representation Oriented Learning Material with Project Based Learning to Improve Students' Chemistry Learning Outcomes. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 330(6), 87–90. <https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.18>
- Utami, I. A. A., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5), 561–570. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6627>
- Utari, D., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Kemampuan representasi siswa pada materi kesetimbangan kimia menggunakan animasi berbasis representasi kimia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 6(3), 414–426. <https://www.neliti.com/id/publications/138725/kemampuan-representasi-siswa-pada-materi-kesetimbangan-kimia-menggunakan-animasi>
- Yusliati, L. A. dan. (2018). Efektivitas Herabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat kejahatan di Indoneisa. *Depok: PT Raja Grafindo Persada*, 5(3), 17–41.