

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Ariani, S., Jeckson Siahaan, & Eka Junaidi. (2013). *terhadap hasil belajar kimia pada materi pokok hidrokarbon kelas X SMA Negeri 1 Kuripan tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian. VIII*(1), 27–31.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality Teleoperatorots and Virtual Enviroments*, (6th ed.).
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. AR-RUZZ Media Group.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Elizar, E. (2018). Penerapan Model Student-Centered Learning di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. *Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 7–19. <https://doi.org/10.47637/elsa.v15i2.63>
- Eridani, D., & Arfan, M. (2016). Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran. *Sistem Komputer*, 6(2), 84–88.
- Goel Siddhant, B. A. (2014). A Critical Analysis of Augmented Learning by Applicability of IT Tools. *International Journal of Information and Computation Technology*, 4(4), 425–430.
- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mia Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20–25.
- Hernowo, T. F., Sulviana, E., Willy, & Teddy, H. I. (2012). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-Anak Berbasis Unity 3D. *Teknik Informatika*, 3(x), 1–14.
- Iordache, D., Pribeanu, C., & Balog, A. (2012). *AR on learnng efficiency_SIC_2012-3-Art1*. 21(8).
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani, & Muzdalifah, A. (2018). The instructional-based andro-web comics on work and energy topic for senior high school students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14245>
- Malik, H., Arifin, Z., & Supardi, I. (2022). *Inovasi Pendidikan Fisika ISSN 2830-3881 (media Online) Pengembangan Komik Fisika Berbasis Instagram sebagai Media Pendukung Motivasi Peserta Didik SMA / MA pada Materi*

Fluida Statis Haidir Malik Bahri , Zainul Arifin Imam Supardi Inovasi Pendidikan Fis. 11(3), 16–22.

Marwah, S., Ramlawati, & Muh.Syahrir. (2018). *Pengembangan Komik Elektronik Kimia Pada Materi Pokok Ikatan Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 14 Makassar. 71(c), 1–15.*

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. GP Press Group.

Nugraha, D. A. (2020). Pengembangan Komik Kimia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Cet (Chemo-Edutainment). *Chemistry in Education*, 9(2), 84–90.

Nurasliza, Yulita, I., & Adriani, N. (2020). Pengembangan Komik Kimia (KOMIA) berbasis Budaya Melayu pada Materi Perkembangan Model Atom Untuk Peserta Didik Kelas X. *Student Online Journal*, 1 No:2, 674–680.

Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak*. Gadjah Mada University Press.

Prasetyo, S. A. (2014). *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana.*

Putra, P., Alzaini, A., Heroza, R. I., & Meiriza, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam. *Journal of Computer Engineering System and Science*, 6(2), 33–36.

Rachmanto Djoko, A., & Noval, M. S. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, IX(1), 29–37.

Rahmi, D. A., & Rosdiana, L. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode. 6(1), 26–30.*

Redó, M. N., Torres, A. Q., Quirós, R., Redó, I. N., Castelló, J. B. C., & Camahort, E. (2010). New augmented reality applications: Inorganic chemistry education. *Teaching through Multi-User Virtual Environments: Applying Dynamic Elements to the Modern Classroom*, 365–386. <https://doi.org/10.4018/978-1-61692-822-3.ch020>

Roedavan, R. (2016). *Unity : Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung.

Rohim, A. M., & Yulianti, D. (2020). Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 149–157. <https://doi.org/10.15294/upej.v9i2.41921>

Rumajar, R., Lumenta, A., Sugiarso, B. A., & Unsrat, J. T. E. (2015). Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(6), 1–9.

Rusli, M., Hermawan, D. dan Supuwiningsih, N. . (2017). *Mulitmedia*

Pembelajaran yang Inovatif,. Andi.

- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Edisi Pertama*. Kencana.
- Safaat, N. (2015). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*,. Informatika Bandung.
- Singhal, S., Bagga, S., Goyal, P., & Saxena, V. (2012). Augmented Chemistry: Interactive Education System. *International Journal of Computer Applications*, 49(15), 1–5. <https://doi.org/10.5120/7700-1041>
- Smaldino, S, E. (2012). *Instructional Technology & Media for Learning Edisi ke 9*, (9th ed.). Kencana.
- Suryani, L. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Website Pada Materi Sistem Pernafasan Yang Dilengkapi Contoh Animasi Untuk Siswa Kelas Xi Sma*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pengembangan Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Gaung Persada Press.
- Veygid, A., Aziz, S. M., & S.R., W. S. (2020). Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.5>
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross platform aplikasi augmented reality untuk mata pelajaran kimia struktur molekul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(3), 201–205. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/20908>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Idrus, S., & Balaraman, S. S. A. (2010). *Using Digital Comics in Teaching ESL Writing*..