

DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal, & Ahmad Arif. (2017, Oktober). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Invotek*, 17(2), pp. 1-10. doi:<https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Ariawan Djoko Rachmanto, & M. Sidiq Noval. (2018, Mei). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *FIKI*, 9(1), pp. 29-37. doi:<https://doi.org/10.56244/fiki.v12i1>
- Assyauqi, M. I. (2020, Desember). *ResearchGate*. (M. I. Assyauqi, Ed.) Retrieved Juni 04, 2022, from ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Moh-Iqbal-Assyauqi/publication/347999352_MODEL_PENGEMBANGAN_BORG_AND_GALL/links/5fec495245851553a005218f/MODEL-PENGEMBANGAN-BORG-AND-GALL.pdf?origin=publication_detail
- Budi Arifitama, & Ade Syahputra. (2018, Desember). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *JTERA*, 3(2), pp. 255-260. doi:10.31544/jtera.v3.i2.2018.255-260
- Fauzi, H., Yanuardi, & Hartaya, K. (2021, Januari). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk Kelas X SMK Informatika Global Nusantara Kota Bogor. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), pp. 11. doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tek.pend.v10i1.3968>
- Firdausy Armansyah, Sulton, & Sulthoni. (2019, Agustus). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), pp. 224-229. doi:10.17977/um038
- Firdhaus Hari S A H, & Ovy Diansari Hendrati. (2018, Januari). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *TEKNOINFO*, 12(1), pp. 7-10. doi:<https://doi.org/10.33365/jti.v12i1>
- Fitri Sulis Widaraeni, & Vivianti. (2021, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Tematik*, 8(2), pp. 186-201. doi:<https://doi.org/10.38204/tematik>
- Guntur Eka Saputra, & Edwyn Pratama. (2018, Maret). Perancangan Aplikasi Pengenalan Negara-negara Pendiri ASEAN dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless pada Smartphone Berbasis Android. *Jikstik*, 17(1), pp. 63-73. doi:<https://doi.org/10.32409/jikstik.17.1.2349>

- Hambali, S. (2019, Mei). *ResearchGate*. (S. Hambali, Ed.) Retrieved Juni 21, 2022, from ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/333014994_PENGUJIAN_NOR_MALITAS_DENGAN_LILIEFORS
- Inung Diah Kurniawati, & Sekreningsih Nita. (2018, Februari). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick*, 1(2), pp. 68-75. doi:<https://doi.org/10.25273>
- Jihan Setia Salsabilla, & Delia Indrawati. (2022, Januari). Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(1), pp. 3630-3640. Retrieved April 25, 2022, from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44212>
- Kiki Aryaningrum, & Rafika Erliana Pratama. (2017, November). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *HARMONY*, 2(2), pp. 119-129. doi:<https://doi.org/10.15294/harmony.v2i2.20063>
- Lestari, A. S. (2013, Desember). Pembelajaran Multimedia. *Al-Ta'dib*, 6(2), pp. 84-98. doi:<http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i2.307>
- Luthfinadya Damayanti, Wayan Suana, & Afif Rahman Riyanda. (2021, Oktober). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(1), pp. 10-19. Retrieved Maret 28, 2022, from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1446>
- Manurung, P. (2020, Juni). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru*, 14(1), pp. 1-12. doi:10.51672
- Melsi Sari Murfi, & Kasman Rukun. (2020, Februari). Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Augmented Reality Perangkat Jaringan Komputer. *Invotek*, 20(1), pp. 69-76. doi:<https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.702>
- Mudri, D. F., Mooduto, H. A., & Afyenni, R. (2021, Maret). Augmented Reality Perakitan Komputer. *Jitsi*, 2(1), pp. 13-20. doi:<https://doi.org/10.30630/jitsi.2.1.29>
- Muhammad Ridwan, Zulhajji, & Dyah Darma Andayani. (2021, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran DNA dan RNA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), pp. 1-11. Retrieved Oktober 12, 2022, from <http://eprints.unm.ac.id/20325/>
- Musril, H. A., Jasmienti, & Hurrahman, M. (2020, Maret). Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *JANAPATI*, 9(1), pp. 83-96. doi:<https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>

- Nopriyanti, & Putu Sudira. (2015, Juni). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), pp. 222-235. doi:10.21831
- Nurrisma, Rizal Munadi, Syahrial, & Ernita Dewi Meutia. (2021, Februari). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman*, 16(1), pp. 34-41. doi:http://dx.doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152
- Purba, M. (2021, April). Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Perangkat Keras Personal Komputer. *NERO*, 6(1), pp. 25-30. doi: http://dx.doi.org/10.21107/nero.v6i1
- Rahmi Anita Azmi, Kasman Rukun, & Hasan Maksum. (2020, Juli). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), pp. 303-316. doi:http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.25840
- Ravenilia, Wahyudin, & Annisa, R. (2020, Juli). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game dengan Model VAK untuk Pemahaman Siswa SMK pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Guru Komputer*, 1(1), pp. 11-18. https://ejournal.upi.edu/index.php/JGrKom/article/view/27161/66089
- Siddik, B., & Kholisho, Y. N. (2019, Juni). Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif. *EDUMATIC*, 3(1), pp. 13-19. doi:https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1389
- Sriadhi. (2019, Juli). *ResearchGate*. (Sriadhi, Ed.) Retrieved Juni 04, 2022, from ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/334586889_INSTRUMEN_PENILAIAN_MULTIMEDIA_PEMBELAJARAN
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Vol. II). (Sutopo, Ed.) Bandung, Jawa Barat, Indonesia: ALFABETA. Retrieved Juni 21, 2022
- Suherman, & Yadi. (2019, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Materi Intranet. *BETRIK*, 10(3), pp. 131-136. doi:https://doi.org/10.36050/betrik.v10i03.57
- Susanto, J. (2012, November). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational*, 1(2), pp. 71-77. doi:10.15294/jpe.v1i2.785
- Umronah. (2018, Mei). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri

Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Akuntansi*, 1(1), pp. 1-237. Retrieved Oktober 12, 2022, from <https://eprints.uny.ac.id/59750/>

Yohanes Dianrizkita, Harvin Seruni, & Halim Agung. (2018, Juni). Analisa Perbandingan Metode Marker Based dan Markless Augmented Reality pada Bangun Ruang. *SimanteC*, 6(3), pp. 121-128. doi:<https://doi.org/10.21107/simantec.v6i3>

Yuberti. (2014, Desember). Penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Al-BiRuNi*, 3(2), pp. 1-15. doi:<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v3i2.69>

Yuliawanti Yunus, & Monica Fransisca. (2020, Oktober). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), pp. 118-129. doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>

