

## DAFTAR PUSTAKA

- Asharudin, F. and Utami, E. (2014) 'Penerapan Augmented Reality Untuk Membangun', pp. 1–6.
- Arsyad, Azhar, Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya, Yogyakarta: PustakaPelajar, 2010.
- Belakang, L. (2016) 'Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality ', 5(2), pp. 106–127.
- D, Gayathri, et.al.(2016). Marker Based Augmented Reality Application in Education: Teaching and Learning. International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET), 4(Viii), 153–158.
- Ewa Haris Sembiring and Novendra (2019) 'Perancangan Jaringan LAN Menggunakan Software Cisco Paket Tracer Di SMKN1 Minas', *Universitas Lancang kuning*, pp. 1–15.
- Figueiredo, M. et al. (2014). Augmented Reality Tools and Techniques for Developing Interactive Materials for Mobile-Learning. Journal Recent Advances Educational Technologies and Methodologies, 395, 63–72.
- Hermawan, Latus, dkk. 2015. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. Yogyakarta : SENTIKA 2015.
- Ismayani, Ani. (2020). Membuat Sendiri Augmented Reality. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jamal, Miftahul. Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Android pada Toko Jati Tresno. Semarang : Univ. Dian Nuswantoro.
- Mustika *et al.* (2015) 'Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *Citec Journal*, 2(4), pp. 277–291.
- Ramdhani, M. et al (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. Proceeding International Conference of Islamic Education ISSN-2477-3638, 174–182.
- Reiser, R. A. (2001). A History of Instructional Design and Technology : Part 1 : A History of Instructional Media. Educational Technology Research and Development, 49(1), 53–64.
- Renaldi, D. and Aziz, E. S. (2021) 'The Design of Basic Computer Networking Simulation Learning using Multimedia Development Life Cycle Method

based on Augmented Reality at SMKN 1 Tangerang', *Journal Of Tech-E*, 4.

Saidin, N. F., Halim, N. D. A. and Yahaya, N. (2015) 'A review of research on augmented reality in education: Advantages and applications', *International Education Studies*, (13), pp. 1–8. doi: 10.5539/ies.v8n13p1.

Sains, J. T. *et al.* (2020) 'Penerapan Augmented Reality', 2(4), pp. 310–319.

Saputra, I. K. H. A. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Sub Pokok Bahasan Perakitan Komputer', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 2(2), pp. 39–44.

Soekahar, et.al.(2004). 3D Animation : blender publisher. Jakarta : Jakarta.

Sriadhi, (2015). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal analisis karakteristik media pembelajaran* Vol 37-47.

Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.

Sugiyono. (2014). *Langkah-langkah pengguna metode Research and Development (R&D) dari Brog and Gall*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Reseach and Development)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Wasista, S. *et al.* (2016) 'Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', 24(1), pp. 28–35.

Wiharto, A. and Budihartanti, C. (2017) 'Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android', *Jurnal Prosisko*, 4(2), pp. 17–24.

