

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, B., & Arafat, M. Y. (2021). Implementasi *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Nufa Citra Mandiri Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(4), 553. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i4.8181>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J. (2005) *Instructional Technology and Media of Learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Ismayani, A. (2019). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Cianjur: PT Elex Media Komputindo.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Kemendikbud, 2019, 1–58. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/06/buku-saku-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>
- Kurniawan, W. (2017). *Jaringan Komputer*. Semarang: Andi.
- Lia Kamila Kulsum, I. R. (2019). *Komputer dan Jaringan Dasar*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 82–87. <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/759>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Safaat, N. (2012). *Edisi Revisi. Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- 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), 39–44.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Ukur Kelayakan Courseware Multimedia Learning. *Instructional Technology and Multimedia*.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem

Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 301. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>

Sutirman. (2016). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.

Ulfah Mediaty, H. W. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Semarang: Andi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY