

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), 5. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i4.8181>
- Ali Murtopo, M.Pd.I, Rahmaisyah, Jusmaini. (2023). " Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4 . 0 ”. *Journal of Education and Teaching*, 11(2), 1–11. [https://doi.org/Doi: https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63](https://doi.org/Doi:https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63)
- Azij, A. A. (2025). Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Sekolah Menengah Kejuruan Bina Siswa 2 Cililin). *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v12i1.9211>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asbara, N. W. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, V(1), 1-9.
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, XI(2), 124-133.
- Adli, M., Sulistiyono, M., Sudibyo, T., & Bernadhed. (2022). Analisis Dan Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Benda Di Sekitar Sekolah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity Di Paud Labiba Maulida Boyolali. *Jurnal Teknologi Informasi*, XVII(2), 30-36.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Bogor: Herya Media.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: Longmans, Green and Co.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

- Chusna, A., Setiadi, A. D., Amalia, E., & Fajaroh, F. (2021). Studi Literatur Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kimia: Keunggulan, Manfaat Dan Aplikasinya. Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021, 71-84.
- Challenor, J., & Ma, M. (2019). A Riview of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualisation. MDPI, III(39), 1-20.
- Dharmawan, W. S., & Arisandi, D. (2023). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hardware Komputer Di Smk Cahaya Sakti. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 8(2), 4. <https://doi.org/10.51876/simtek.v8i2.208>
- Dewi, et al. (2017). Efek Sterilisasi dan Komposisi Bahan Produksi Inokulum Fungi Mikoriza Arbuskular terhadap Kolonisasi akar, Panjang akar dan Bobot Kering Akar Sorgum. *Jurnal Agro*, Vol 4 (1).
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1).
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Filali, Y. E., & Krit, S.-d. (2018). Augmented Reality Types and Popular Use Cases. ICCSRE, 107-110.
- Fernando, Mario, 2013 Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity Buku 2 Solo Dhika Prihantona.
- Gnanadurai, J. B., Thirumurugan, S., & Vinothina, V. (2022). Chapter 1 Exploring Immersive Technology In Education For Smart Cities. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. Depok: Rajawali Pers.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra P, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- 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>.
- Hake, R, R. (1999).Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Haekal, Z. A. T., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 6(1).

- https://sco.wikipedia.org/wiki/File:Blender_2.78.png
- Irsyad Shidiq, M. A. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Penguasaan Konsep Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21.
- Ismaya, A. Z. L. (2022). *DASAR-DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI SMK/MAK Kelas X* (I. Ashlihah (ed.); p. 60).
- Indrawan, I. W., Saputra, K. O., & Linawati. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, XX(1), 61-70.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kusumaningrum, D., & Sutarno. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(1), 10-20.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Modul ajar Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Kelas X SMK. Jakarta: Kemendikbudristek.
- 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), 12. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.10522>.
- Majeed, Z. H., & Ali, H. A. (2020). A Review Of Augmented Reality In Educational Applications. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, VII(62), 20-27.
- Muhammad Fakhrul Rozi1, Rayendra, Syafril, M. A. K. Y. (2024). Pengembangan media augmented reality osi layer pada matapelajaran ddtjkt kelas x jurusan teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di smk. <Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/e-Techr>, 12(1), 8.
- Marliat, & Budiarto, D. (2019). *Media Dan Metode Pembelajaran*. Palembang: Noerfikri.
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality For Dummies*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100.

- 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.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, III(1), 1-6.
- Pratomo A.W, A. (2018). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Nizamia Learning Center 2018. Nizamia Learning Center, 1,110.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality Where We Will All Live*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Sulistiyono, M. (2022). Pelatihan Penerapan Augmented Reality Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran Untuk Pendidikan Dan Kebudayaan Di Pustekkom Kemendikbud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, I(1), 45-49.
- Syam, A. S., Ismail, W., & Ali, A. (2021). Media Augmented Reality dan Power Point Serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, IV(2), 95-108.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- 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.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, III(3), 205-210.
- Saufi, I. A., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, VI(1), 55-59.
- 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.

Verawati, V., & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Zakky. (2020, Februari 23). Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum [Lengkap]. Retrieved from ZonaReferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>.

