

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sobandi, T. Y. R. I. M. R. I. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Adriansyah, R. A. F., Huzaifah, A. S., & Pulungan, A. F. (2023). Analisa Perangkat Jaringan Komputer Kampus. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2344–2352. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13267>
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. In *Social Sciences and Humanities Open* (Vol. 8, Number 1). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. <https://id.scribd.com/document/740858744/Dasar-Dasar-Evaluasi-Pendidikan>.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dahlia, R. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Mata*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPIG/>
- Fadilah, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febrina, V., & Setiawan, D. (2024). Analysis of the Use of Learning Media on the Learning Interest of Learning Science Students and Environmental Themes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5702–5709. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7497>
- Fu'adi, A., Prianggono, A., Juliarta, B., Putra, M., Komunitas, A., Pacitan Email, N., Id, A. A., Id, A. A., & Id, B. A. (2025). Desain dan Implementasi Topologi Jaringan Komputer untuk Memaksimalkan Utilitas Bandwith Internet. *CONTEN: Computer and Network Technology*, 5(1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/conten>

- Hafiz, R., Hasian, M., & Afriyani, S. (n.d.). *Pembuatan Aplikasi 3 Dimensi Berbasis Augmented Reality pada Praktek Kerja Milling*.
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Karim Amarullah. (2022). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN*. www.ejournal.an-nadwah.ac.id
- Kilis, B. M. H., Mamonto, J., Legesan, H., Sagai, Z., & Wauran, F. N. (2022). Usability Evaluation of The Android Operating System Using Use Questionnaire. In *International Journal of Information Technology and Education (IJITE)* (Vol. 1, Number 2). <http://ijite.jredu.id><http://ijite.jredu.id>
- Mardian, Z., Defit, S., & Sumijan, S. (2023). Implementasi Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 30–44. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.19361>
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Moh. Irma Sukarelawan, T. K. I. S. M. Ayu. (2024). *N-Gain dan Stacking Siswa*. Surya Cahya. <https://id.scribd.com/document/736866532/N-Gain-vs-Stacking>
- Najmi, D. D. Z. (2025). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Elemen Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan Fase F di SMK Negeri 6 Padang (Najmi, et al.). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. <https://doi.org/10.63822/64bpcc75>
- Nurdyansyah. (2015). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.
- Nuryadin Eko Raharjo, G. K. P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID DENGAN AUGMENTED REALITY UNTUK MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X KONTRUKSI GEDUNG, SANITASI DAN PERAWATAN DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*.
- Putri, D. H., Hendriyani, Y., Adri, M., & Fajri, B. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Dasar-*

Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (Vol. 4, Number 1).
<http://jteki.ppj.unp.ac.id>

- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rahman, F. A., & Ratnawati, D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR-DPK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNIK JARINGAN KOMPUTER. *EDUTECH*, 24(3), 2051–2069. <https://doi.org/10.17509/e.v24i3.90787>
- Rus, B. A., & Sita, I. V. (2025). A Review on Augmented Reality in Education and Geography: State of the Art and Perspectives. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 15, Number 13). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/app15137574>
- Selly Maharani, A., Umi Nasuha, S., Shilvi, D., & Maulida, R. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. <https://id.scribd.com/document/935589732/Instrumen-Penilaian-Multimedia-Pembelajaran-Sriadhi-2018>.
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al-Aziziyah Candi. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i2.22082>
- Tangahu, W., Rahmat, A., & Husain, R. (2021). NOVATEUR PUBLICATIONS INTERNATIONAL JOURNAL OF INNOVATIONS IN ENGINEERING RESEARCH AND TECHNOLOGY [IJIERT] MODERN EDUCATION IN REVOLUTION 4.0. *Website: Ijiert.Org VOLUME*, 8.
- Thomson Mary, H. M. F. A. (2020). PERANCANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANIMASI MULTIMEDIA BELAJAR HURUF HIJAIYAH AL QUR'AN PADA TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN LEMBANG ARO DANAU KEMBAR. *E-Tech Journal*. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

- Tri Putra Aditya, Aisyah Aisyah, & Rakhmadi Rahman. (2024). Strategi Manajemen Memori pada Sistem Operasi Android untuk Smartphone Kelas Menengah. *Router : Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 2(3), 165–172. <https://doi.org/10.62951/router.v2i3.165>
- Uttarwar, P. S., Tidke, R. P., Dandwate, D. S., & Tupe, U. J. (2021). A Literature Review on Android-A Mobile Operating system. *International Research Journal of Engineering and Technology*. www.irjet.net
- Wayan Kandia, I., Made Suarningsih, N., & Mayadiana Suwarma, D. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Number 2).
- Wulandari, S., Dafitri, H., & Lubis, Y. F. A. (2025). Media Pembelajaran Praktikum Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking. *Explorer*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.47065/explorer.v5i1.1719>