

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Ade, P. P., & Nur, F. (2016). *Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi*.
- Adolph, R. (2016). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2023). Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *Bina Insani Ict Journal*, 9(2), 147. <https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2223>
- Albakri, A., Fatima, H., Mohammed, M., Ahmed, A., Ali, A., Ali, A., & Elzein, N. M. (2022). Survey on Reverse-Engineering Tools for Android Mobile Devices. *Mathematical Problems in Engineering*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/4908134>
- Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, 11(2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Arisandi, D., Setiawan, D., Karpen, K., & Musyafak, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan dengan Augmented Reality di Program Studi

- Teknik Informatika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1487–1497.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2231>
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Aslamiyah, S., Ananda, D., Pertiwi, A., Santosa, K., Komputer, I., Semarang, U. N., Komputer, I., Zhejiang, U. T., Artikel, I., Informatika, M., & Timur, J. (2023). *Jurnal Eksplorasi Soft Computing*.
- Avila-Garzon, C., Bacca-Acosta, J., Kinshuk, , Duarte, J., & Betancourt, J. (2021). Augmented Reality in Education: An Overview of Twenty-Five Years of Research. *Contemporary Educational Technology*, 13(3), ep302.  
<https://doi.org/10.30935/cedtech/10865>
- Depin, Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., & Barella, Y. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dianti, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.

- Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i Dr. Wardana, M. P. . (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In *Penerbit CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan* (Vol. 162, Issue 2188).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farell, G., & Putri, M. F. R. (2021). Design of Augmented Reality Based on Learning Media on The Subject of Computer Networking Fundamentals. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 441. <https://media.neliti.com/media/publications/440124-design-of-computer-and-basic-network-lea-34e4e364.pdf>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Hamzah, M. L., Ambiyar, Rizal, F., Simatupang, W., Irfan, D., & Refdinal. (2021). Development of Augmented Reality Application for Learning Computer Network Device. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(12), 47–64. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i12.21993>
- Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, B. C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7.
- Idrus, I., Medopa, N., Sartika, D., Safar, M., & Solissa, E. M. (2023). Pengembangan E-Modul pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis inquiry

- learning Siswa Kelas VII. *Journal on ...*, 06(01), 3963–3971.  
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3514%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/3514/2917>
- Kounlaxay, K., Shim, Y., Kang, S. J., Kwak, H. Y., & Kim, S. K. (2021). Learning media on mathematical education based on augmented reality. *KSII Transactions on Internet and Information Systems*, 15(3), 1015–1029.  
<https://doi.org/10.3837/tiis.2021.03.011>
- Mayrhofer, R., Stoep, J. Vander, Brubaker, C., & Kravovich, N. (2021). The Android Platform Security Model. *ACM Transactions on Privacy and Security*, 24(3).  
<https://doi.org/10.1145/3448609>
- Mustadi, A., Sayekti, O. M., Rochmah, E. N., Zubaidah, E., Sugiarsih, S., & Schulze, K. M. (2022). Pancalis: Android-based learning media for early-reading in new normal. *Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 71–82. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.45883>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Pratama, N. A., Studi, P., Informatika, T., & Bandung, U. P. (2016). *Pembangunan Multimedia 3 Dimensi Interaktif Sebagai Media Informasi Kawasan Kebun Binatang Bandung*. *Mdlc*, 11–13.
- Rabani, D. B., & Zakariyah, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Jaringan Tumbuhan Berbasis Android. *KLIK: Kajian Ilmiah*

*Informatika Dan Komputer*, 4(4), 1–10. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1697>

Rachman, B. J., & Santoso, S. B. (2019). Analisis Pengaruh Desain Produk Dan Promosi Terhadap Kemantapan Keputusan Pembelian Yang Dimediasi Oleh Citra Merek (Studi pada Customer Distro Jolly Roger Semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 4(1), 1–15.

Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D. *Jurnal Teknik Informatika*, VI(2), 58–62.

Salim, A. S., Munzir, & Rahmat, Z. (2022). 442-File Utama Naskah-1439-1-10-20220727 (Vol. 3).

Santoso, J. T., Kom, S., & Kom, M. (2021). *P Y YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK Augmented Reality*. <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/augmented-reality-ar>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>

Setioyuliani, S. E. P., & Andaryani, E. T. (2023). Permasalahan Kurikulum Merdeka dan Dampak Pergantian Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 157–162. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1123>

Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada

- Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208.  
<https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Sriadhi. (2018). *INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN Konten*. 2018.
- Sriadhi, N. Z. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (Titl) Di Smk Dwiwarna Medan. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(2), 103.  
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i2.23238>
- Studi, P., Teknik, P., Tarbiyah, F., & Aceh, U. I. N. A. B. (2024). *PERANCANGAN DESAIN 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MESIN PENETAS TELUR AYAM DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER*. 8(Mdlc), 42–53.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. Cv.Eureka Media Aksara, 1–50.
- Taufik, A., Alamsyahi, N., & Saputra, A. (2024). *Augmented Reality Learning Media Design Based on Android Smartphones for Computer Network Subjects in Vocational Schools*. 4(4), 566–573.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.

<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Wahyudi, T. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review. *Indonesian Journal Computer Science*, *1*(2), 96–102. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i2.1428>
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, *45*(2), 107–114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>
- Yudha, S. S. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE TERHADAP CAPAIAN KOMPETENSI MAHASISWA *Jenny*. *3*, 538–545.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zhang, Z., Zhang, H., Qian, Z., & Lau, B. (2021). An investigation of the Android kernel patch ecosystem. *Proceedings of the 30th USENIX Security Symposium*, 3649–3666.