

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur*, 2, 176–182.
- Ahmad, Z., Haekal, T., Suana, W., Riyanda, A. R., Prof, J., Brojonegoro, S., Gedong, N., & Bandar, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6(1), 90–99.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Asharudin, F., & Utami, E. (2014). *Penerapan Augmented Reality Untuk Membangun Miniatur Desain Pada Topologi Jaringan Komputer*. 1–6.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Brata, K. C., Brata, A. H., Pramana, Y. A., Ilmu, F., & Universitas, K. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY UNTUK*. 5(3), 347–352. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Brooke, J. (2020). *SUS: A quick and dirty usability scale SUS - A quick and dirty usability scale*. July.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hidayat, W. N., Sutikno, T. A., Patmanthara, P., Kartikasari, C. D. I., & Firdaus, A. F. (2019). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Guru Smk. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2), 93–103.
- Ilham, M., & Sujana, A. P. (2021). Pembuatan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Pembelajaran Pengkabelan Lan Untuk Pelajar Smk Teknik Komputer

- Jaringan. *EProceedings* ..., 7(6), 3464–3479.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16830>
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16830/16547>
- Irwansyah, F. S., Yusuf, Y. M., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2018). Augmented Reality (AR) Technology on the Android Operating System in Chemistry Learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1).
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012068>
- Lifa Farida Panduwinata, Ruri Nurul Aeni Wulandari, & Mokhammad Nurrudin Zanky. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15–28. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5958>
- Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, N. N. S. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan* (Ratih Utami (ed.)). Penerbit Andi.
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Mustaqim, I. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 59–72. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Nasution, W. N. (2017). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Medan: Perdana Publishing.
- Nuraini, L., & Ratnawati, D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengembangan Bahan Ajar Materi Komputer Jaringan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 111–119. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.43517>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Priatno, E. A., & Sumantri, R. B. B. (2021). Dukungan Perangkat Lunak Authoring dalam Prespektif Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi*, 2(2), 13–19. <https://doi.org/10.35960/ikomti.v2i2.708>
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Setyawan, B. (2019). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD*. 07(01), 78–90.
- Soepriyanto, Y., & Rahmatullah, B. (2016). Pengembangan Video Termediasikan Augmented Reality Sebagai Electronic Performance Support System Dalam Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 111–117. <https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/10060>
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Cet.4)*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Sulistyanto, H. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Berbasis Gaya Belajar Siswa. *Urecol*, 11, 349–356. <http://journal.ummg.ac.id/index.php/urecol/article/view/1733>
- Sutama, Prof., Dr., M. P. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D)*. CV. Jasmine.
- Syafrizal, M. (2020). *Pengantar Jaringan Komputer* (D. Prabantini (ed.)). CV. Andi OFFSET. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=UKNyejI7H0IC&oi=fnd&pg=PA1&dq=jenis+jaringan+komputer+lan+man+wan&ots=qHhSUnI40j&sig=ngT6IcwYAhZdDRiZ3KZFo5YWzLk&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis+jaringan+komputer+lan+man+wan&f=false
- Wahyuningsih, P., Tanti, T., & Syefrinando, B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Materi Getaran dan Gelombang*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Wibowo, R., Hariyanto, R., & Widodo, A. A. (2020). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI PEMBELAJARAN KONEKSI

JARINGAN. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 2(4), 310–319.
<https://doi.org/10.21067/jtst.v2i4.4929>

Yudianto, M. J. N. (2014). Jaringan Komputer dan Pengertiannya. *Ilmukomputer.Com, Vol.1*, 1–10.

Yusuf, M. F., & Soepriyanto, Y. (2017). Rancang Bangun Animasi Protokol Routing Jenis Distance Vector dan Link State Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Nasional Inovasi Teknologi UN PGRI Kediri*, 1(1), 11–16. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/344>