

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdil Azij, A. (2025). *Media Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Sekolah Mengengah Kejuruan Bina Siswa 2 Cililin)*. 12(1).
- Afton, M., Huda, I., Sukmo Wardhono, W., & Afirianto, T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Topologi Jaringan* (Vol. 9, Number 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Akbar, M., Nizaar, Mu., Fujiturr Rahman, S., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2022). *Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Altmeyer, K., Kapp, S., Thees, M., Malone, S., Kuhn, J., & Brünken, R. (2020). The use of augmented reality to foster conceptual knowledge acquisition in STEM laboratory courses—Theoretical background and empirical results. In *British Journal of Educational Technology* (Vol. 51, Number 3, pp. 611–628). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/bjet.12900>
- Amalia, D., Marjani Alwi, B., & Dian Angriani, A. (2024). *Analisis Penggunaan Media Puzzle terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2), 2655–8483. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v7i2.41384>
- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p062>
- 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>
- Astana, I. K. M., Mertayasa, I. N. E., & Andayani, M. S. L. (2025). Pengembangan Media Edukasi Augmented Reality Motif Kain Tenun Rangrang Nusa Penida. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 686–706. <https://doi.org/10.55606/juisik.v5i3.1841>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. <https://www.researchgate.net/publication/345942990>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Number 2).
- Damayanti, K., Kurniasari, Mustofa, Z., & Mukminin, A. (2024). Eksplorasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi di Mi Ma'arif Beton. *Jurnal Pendidikan Islam*.

- Dwi Septiyanti, N., Irwanto Sultan Ageng, I., & Yanto Rukmana, A. (2023). *Teknologi Pendidikan-Virtual Reality dan Augmented Reality dalam Pendidikan*. <https://www.researchgate.net/publication/375498990>
- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Number 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Fajriansyah, M. A., & Widodo, S. (2022). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Rumah yang Efektif tetapi Menarik. In *Jurnal Teknik Informatika Unis* (Vol. 10, Number 2).
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 5).
- Hartono, R., Manuhutu, M. A., Wahyono, B. T., Raafi'udin, R., Seta, H. B., Theresiawati, J., Sumah, H., Tuhuteru, H., Ma'tang Pakka, H. K., & Prabu, G. (2024). *DASAR-DASAR JARINGAN KOMPUTER* (A. Masruroh, Ed.). WIDINA MEDIA UTAMA. [www.freepik.com](http://www.freepik.com)
- Ilham Alamsyah, S., Meividianugraha Subani, F., Febrianto, A., Dyah Ghizanda Wardoyo, R., Arwin Dermawan, D., Negeri Surabaya JI Ketintang, U., Gayungan, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2023). Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Jaringan Komputer. *JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (JTIK)*, 14(2), 248–254. <http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP□page248>
- Istiqomah, A. (2025). *Pengaruh Puzzle Therapy Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Lansia*.
- Jumaena, Salmilah, & Munir, N. P. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang. In *REFLEKSI* (Vol. 12, Number 3). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Kendek, I. (2023). Study Literatur: Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Kimia. In *Chemistry Education Journal Arfak Chem* (Vol. 6, Number 1). <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- Khorammakan, R., Omid, A., Mirmohammadsadeghi, M., & Ghadami, A. (2023). Puzzle game-based learning: a new approach to promote learning of principles of coronary artery bypass graft surgery. *BMC Medical Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04156-w>
- Marpaung, O. S., Mertayasa, I. N. E., & Wahyuni, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Dasar Gaya Renang Pada Jenjang SMA. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 5(3), 1101–1111. <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i3.1814>
- Masrura, A. F., & Anistyasari, Y. (2022). Implementasi Augmented Reality Marker Based Tracking pada Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik

- Tradisional Bonang Jawa Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science*, 03.
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). *Gamifikasi dalam Kelas Informatika: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*.
- Ningsih, S., & Imam Farisi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jambura Journal of Educational Management* (Number 4). <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Prawika, S. A., Mertayasa, I. N. E., & Suyasa, W. A. (2026). *Pengembangan Augmented Reality Gerakan Dasar Tari Bali*. 15(1).
- Rahman, M. (2023). *Perancangan Augmented Reality Perangkat Jaringan sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Vol. 27).
- Saputra, I. K. T. A., Subawa, I. G. B., & Andayani, M. S. L. (2026). *Pengembangan Augmented Reality Book Anatomi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD*. 6(10), 1860–1875. <https://doi.org/10.47065/tin.v6i10.9487>
- Saputra, I. P. A. A., Agustini, K., & Damayanthi, L. P. E. (2026). *Pengembangan Augmented Reality pada Sistem Peredaran Darah Manusia dengan Problem Based Learning di Sekolah Menengah Atas*. 15(1).
- Satria, B., & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6, 103–110.
- Schrepp, M. Dr. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Sembiring, T. B., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., Dhea, T., & Purba, F. (2025). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://pchukumsosial.org/index.php/pchs>
- Septiyani, D., & Yulianto, S. (2025). Media Puzzle Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 207–219. <https://doi.org/10.23887/jppp.v9i1.89212>
- Setiawan, H., Gumilar, N., Basuki R, Z., & Rahmawati, D. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Game Based Learning Pointer pada Materi Topologi Jaringan Komputer. *Jurnal FORTECH*, 3(2), 57–63. <https://doi.org/10.56795/fortech.v3i2.102>
- Setyaningrum, W., Pastoriko, F. M., Fabian, K., & Ying, C. Y. (2024). The effect of scaffolding-based digital instructional media on higher-order thinking skills. *Journal on Mathematics Education*, 15(4), 1077–1094. <https://doi.org/10.22342/jme.v15i4.1077-1094>

- Siski Rohana, A., Rakhmawati, L., Endah Cahya Ningrum, L., & Sutoto Nugroho, Y. (n.d.). *STUDI LITERATUR: PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Swisnandya, I. G. A. M., Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Informatika Pada Elemen Sistem Komputer Untuk Siswa di Smp Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(1).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Weerasinghe, M., Quigley, A., Pucihar, K. Č., Toniolo, A., Miguel, A., & Kljun, M. (2022). *Arigatō: Effects of Adaptive Guidance on Engagement and Performance in Augmented Reality Learning Environments*. <http://arxiv.org/abs/2207.00798>
- Wibowo, R., Hariyanto, R., & Widodo, A. A. (2020). PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI PEMBELAJARAN KONEKSI JARINGAN. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(4).
- Wulandari, S., Dafitri, H., Fitri, Y., & Lubis, A. (2025). *Media Pembelajaran Praktikum Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking*. 5(1). <https://doi.org/10.47065/explorer.v5i1.1719>
- Yunanda, N., & Furqan, M. (2024). Efektifitas Penggunaan VR dan AR untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pertanian Universitas Islam Kebangsaan Indonesia The Effectiveness of VR and AR in Enhancing Learning Motivation and Academic Outcomes of Agricultural Students at Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. In *Jurnal Biologi Edukasi Edisi* (Vol. 33).