

DAFTAR PUSTAKA

- Wardhanie, Ayouvie Poerna. "Peranan Media Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi." *Prosiding Strengthening Local Communities Facing The Global Era* 1.1 (2017).
- Prasojo, Lantip Diat. "Riyanto. 2011." *Teknologi Informasi Pendidikan* 1 (2006).
- Pratama, Sefto. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini." *Prosiding Hasil Penelitian Dosen Uniska Tahun 2017* 2017.13 (2017): 132-137.
- Abdulhak, Ishak, And Deni Darmawan. "Teknologi Pendidikan." *Bandung: PT RemajaRosdakarya* (2013).
- Paramourine, Rimelda. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Permainan Alam. Diss. University Of Muhammadiyah Malang, 2017.
- Atmajaya, Dedy. "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif." *Ilkom Jurnal Ilmiah* 9.2 (2017): 227-232.
- Hsieh, M.-C., & Lee, J.-S. AR Marker Capacity Increasing For Kindergarten English Learning. *Proceedings Of The International Multiconference Of Engineers And Computer Scientists IMECS 2008 Hong Kong, Vol. I.* 2008.
- Azfar Bin Tomia, Dayang Rohaya Awang Rambli. An Interactive Mobile Augmented Reality Magical Playbook: Learning Number With The Thirsty Crow. *International Conference On Virtual And Augmented Reality In Education. Procedia Computer Science.* 2013
- Leão, C. W. M., Lima, J. P., Teichrieb, V., Albuquerque, E. S., & Kelner, J. (2011)
- Kumoro, Danang Tejo, Dian Syafitri Chani Saputri, And Apriani Apriani. "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Guru SMP." *Semnasteknomedia Online* 5.1 (2017): 4-6
- Wawancara Dengan Ibu Dewi Aprilina, Tanggal 11 Desember 2023 Di TK Mulia Abadi DesaSungai Pantai
- Wawancara Dengan Ibu Dewi Aprilina, Tanggal 11 Desember 2023 Di TK Mulia Abadi DesaSungai Pantai

- Akhma, Puri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Khasbiallyh, Adven Adam. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Tematik Pendidikan Anak Usia Dini Tema Pengenalan Hewan*.(2022).
- Alfazillah, Muhammad. *Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral Pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna)*. Diss. Universitas Islam Riau, 2022.
- Nuryuli, Siti. *Penggunaan Augmented Reality Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun (Single Subject Research Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Salah Satu Lingkungan Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat)*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.
- Valentina Rossi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pengelolaan Hewan Kelas V Sekolah Dasar*. PTK: *Jurnal Tindakan Kelas* 3.1 (2022) 58-69.
- Kitao Kenji, *Internet Resources: ELT, Linguistics, And Communications*, (Japan: Eichosha, 1998), Hlm.25
- Bambang Sucipto Dan Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hlm.79
- Sewang, Anwar. "Keberterimaan google classroom sebagai alternatif peningkatan mutu di IAI DDI Polewali Mandar." *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)* 1.1 (2017): 35-46
- Munir, Munir. "Pembelajaran digital." *Bandung: Alfabeta* (2017).
- Eem Kurniasih, 2019. *Media Digital Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Kreatif) Vol. 9, NO. 2, Hlm.:90
- Muthmainah. 2012. *Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak). Vol.2, No.2, Hlm 372
- Andriyadi, Anggi. "Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Untuk Media Periklanan Mobil Secara Virtual." *Jurnal Teknologi Informasi* (2011).

- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13.2 (2016): 174-183.
- Aripin, Ipin, And Yeni Suryaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf." *Sainsmat J. Ilm. Ilmu Pengetah. Alam* 8.2 (2019): 47.
- Thomas, Bruce H. A Survey Of Visual, Mixed, And Augmented Reality Gaming. *Computers In Entertainment (CIE)* 10.1 (2012): 1-33.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), H, 297
- Budi, Kukuh Setyo, Et Al. "Pengembangan Video Pembelajaran Openstreetmap Untuk Pembuatan Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Arcgis." *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan* 2.1 (2002): 1-8.
- Budi, Kukuh Setyo, Et Al. "Pengembangan Video Pembelajaran Openstreetmap Untuk Pembuatan Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Arcgis." *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan* 2.1 (2002): 1-8.
- Budi, Kukuh Setyo, Et Al. "Pengembangan Video Pembelajaran Openstreetmap Untuk Pembuatan Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Arcgis." *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan* 2.1 (2002): 1-8.
- Sudaryono, dkk. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha ilmu
- Budi, Kukuh Setyo, Et Al. "Pengembangan Video Pembelajaran Openstreetmap Untuk Pembuatan Peta Digital Format Shapefile Menggunakan Arcgis." *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan* 2.1 (2002): 1-8.