

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1875>
- Alfazillah, M. (2022). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral Pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus: Taman Kanak-kanak Islam ...*.
<http://repository.uir.ac.id/id/eprint/10612%0Ahttps://repository.uir.ac.id/10612/1/173510001.pdf>
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124. <https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Ison, H., Ayyu Faridhatul Masrura, M. Farras Aditya P. A., Dodik Arwin Dermawan, & Paramitha Nerisafitra. (2020). Cubid Ec : Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Explore IT! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(1), 29–36. <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i1.2051>
- Kurniawan, D. (2019). Pengembangan Marker Augmented Reality Menggunakan QR Code pada Media Edukasi Mengenai Planet. In ... *Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas sains dan ...*.
<https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/view/1619>
- Kusuma, B. E., Tanzil, M. T., & Cenderawan, R. (2019). Analisa dan Perancangan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android dalam Memberikan Petunjuk Navigasi Ruangan pada Universitas Pelita Harapan Kampus Medan. *Information System Development*, 4(1), 64–71.
- Muhamad, Z. (2018). Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur. *Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur*, 6(1), 40.
- Raharjo, B. (2020). *Dr. Budi Raharjo, S.Kom., M.Kom., MM.*
- Rahmadhan A, P. A. S. A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.

- Rahman, A. F. S., Nugraha, M. S., & Kasrani, M. W. (2022). Media Pembelajaran Arduino Melalui Augmented Reality Berbasis Android dengan Metode Marker-Based. *Jurnal Teknik Elektro Uniba (JTE UNIBA)*, 7(1), 276–283. <https://doi.org/10.36277/jteuniba.v7i1.196>
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13418>
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.6>
- Sutrisno, A. (2021). Pentingnya pendidikan anak di usia dini. *Jurnal UMJ*, 1–4.
- Technology, I. (2020). Implementation of Marker Based Tracking Method in the Interactive Media of Traditional Clothes Knowledge-Based on Augmented Reality 360. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 1(2), 37–43. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i2.4501>