

DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, A., Pianta, R. C., Whittaker, J. V., Vitiello, V. E., & Ruzek, E. A. (2019). Starting Early: The Benefits Of Attending Early Childhood Education Programs At Age 3. *American Educational Research Journal*, 56(4), 1495–1523. <https://doi.org/10.3102/0002831218817737>
- Ansari, K. D., & Rosnelly, R. (N.D.). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah – Buah Berbasis Multimedia*.
- Bun, A. Y., & Pangaribuan, H. (2021). *Edukasi Pengenalan Buah Buah Dalam Bahasa Inggris Melalui Augmented Reality Berbasis Android*. 04(02).
- Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia, Tp11010.Yanuaridwi@gmail.com, Puspitarini, Y. D., Hanif, M., & Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia, Muhammadhanif@student.uns.ac.id. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal Of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/Aje.2019.426a>
- Fitri, Z. E., Sahenda, L. N., Pratama Putra, R. O., Zulkarnain, Moh. I., Triasasti, A. A., & Mustofa, Z. A. (2022). Attractive Learning Media For Introduction To Popular Fruits Using Computer Vision. *2022 International Conference On Electrical Engineering, Computer And Information Technology (Iceecit)*, 14–19. <https://doi.org/10.1109/Iceecit55908.2022.10030261>
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* [Preprint]. Ina-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4c2hx>

- Haryadi, R. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Ishartono, N., Faiziyah, N., Sutarni, S., Putri, A. B., Fatmasari, L. W. S., Sayuti, M., Rahmaniati, R., & Yunus, M. M. (2021). Visual, Auditory, And Kinesthetic Students: How They Solve Pisa-Oriented Mathematics Problems? *Journal Of Physics: Conference Series*, 1720(1), 012012. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012012>
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2017). Combining Mobile Technologies In Environmental Education: A Greek Case Study. *International Journal Of Mobile Learning And Organisation*, 11(2), 108. <https://doi.org/10.1504/ijmlo.2017.084272>
- Koirala, A., Walsh, K. B., Wang, Z., & Mccarthy, C. (2019). Deep Learning – Method Overview And Review Of Use For Fruit Detection And Yield Estimation. *Computers And Electronics In Agriculture*, 162, 219–234. <https://doi.org/10.1016/j.compag.2019.04.017>
- Lestarinigrum, A., & Lailiyah, N. (N.D.). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Rahman, R. A., Tresnawati, D., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Ram, R. (2001). Globalization And Educational Reform: What Planners Need To Know. *Economics Of Education Review*, 20(6), 613–614. [https://doi.org/10.1016/S0272-7757\(01\)00023-1](https://doi.org/10.1016/S0272-7757(01)00023-1)

- Riyadi, S., Fitri, Z. E., & Imron, A. M. N. (2021). Pengenalan Huruf Latin Pada Anak Usia Dini Dengan Penerapan Metode Backpropagation. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 130–137. <https://doi.org/10.46576/Djtechno.V2i2.1480>
- Romadhon, D. A., & Diartono, D. A. (2019). Permainan Edukasi Pengenalan Buah Untuk Anak Usia Tk Menggunakan Construct 2. *Jurnal Dinamika Informatika*, 11(1), 24–30. <https://doi.org/10.35315/Informatika.V11i1.8145>
- Salamah, W. (2020). *Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran*. 4.
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (N.D.). *Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kelas Iii Sekolah Dasar Islam An—Nizomiyah*.